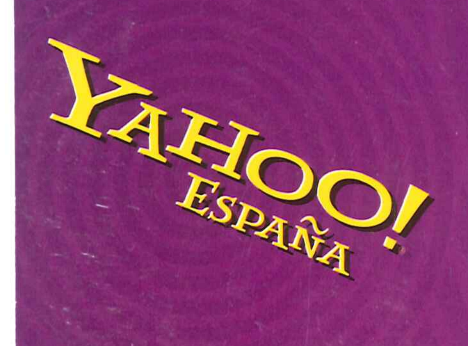

PLAYSTATION NINTENDO64 PC GAME BOY DREAMCAST MAC
LA REVISTA DE LA NUEVA GENERACION
TOP JUEGOS
MC Nº 13
495 Ptas. 2,98 €
SYPHON FILTER 2
MÁS GRANDE, MÁS DIFÍCIL Y MEJOR QUE EL ORIGINAL
LOS SIMS
COMO LA VIDA, PERO UN POCO MÁS CORTO
MESSIAH
LAS AVENTURAS DEL ÁNGEL EXTERMINADOR
CARNE FRESCA
¿ZOMBIES EN TU PLATAFORMA? COMO EN TODAS LAS DEMÁS
116 PÁGINAS DE
TELEÑECOS
EXORCISTAS
LMA MANAGER
BANJO TOOIE
ROCKET
MÚSICA, CINE...
Y MUCHO MÁS
MEDIEVIL 2
TERROR Y ALTA COMEDIA EN LA GRIS DE SONY
8 414090 203180 00013

Sólo con tener acceso a internet, tienes correo electrónico Yahoo! Así de fácil y gratis. Las 24 horas del día y en cualquier lugar del mundo podrás comunicarte con quien quieras, con tus amigos, con tus compañeros, con tus padres, con tu tía la de Massachusetts... consíguelo en **www.yahoo.es**

¿Cómo dice joven?, ¿Correo electrónico tan fácil y gratis?

Correo Yahoo!





TOP JUEGOS
LA REVISTA DE LA NUEVA GENERACION

Número 13 30 de Abril del 2000

Edita: MC Ediciones, S.A.

REDACCIÓN:
Pº St. Gervasi 16-20, 08022 Barcelona
Tel. 93 254 12 50

COORDINADOR DE EDICIÓN:
Miquel Echarri

DIRECCIÓN TÉCNICA Y MAQUETACIÓN:
Celia Mínguez y Esther Artero

ACTUALIDAD CULTURAL:
Xavi Sancho

COLABORADORES:
Carlos Robles, Xavi Lezcano, Joan Font, Ferran Reig, Joan Josep Musarra, Charlotte Bates, Federico Pérez, Roger Roca, Lluís B. Toledano, Raquel García, Eugènia de la Torriente, Isabel Graupera, Eva María Cegrí, Ángela Anessi, Maria Gemma Fortuny, Juan Manuel Freire, Clara Anglada, Carlos Criado, Aitana Eguru, Nacho Puertas, Mònica Terrats, Sofía Pariente, Ángel Urtubi

DIRECCIÓN EDITORIAL:
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes

PUBLICIDAD:
Directora de ventas: Carmen Ruiz
carmen.ruiz@mcediciones.es

JEFA DE PUBLICIDAD:
Montserrat Casero
comercial.mad@mcediciones.es

PUBLICIDAD
Pilar González

C/ Orense, 11
28020 Madrid
Tel. 91 417 04 83
Fax. 91 417 05 04

PUBLICIDAD DE CONSUMO (BARCELONA):
Domènec Romera

SUSCRIPCIONES:
Manuel Núñez
Tel. 93 254 12 58

IMPRESIÓN:
ROTOGRAPHICK-GIESA Tel. 93 415 07 99
Depósito legal: B-11749/99
Impreso en España – Printed in Spain

DISTRIBUCIÓN:
Coedis, S.L
Avenida de Barcelona 225
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja 19-21 esq. Hierro Polígono Industrial Loeches
Torrejón de Ardoz, Madrid.

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A
Sudamérica 1532. 1290 Buenos Aires
Tel. 301 24 64
Distribución capital: AYERBE interior D.P.G

DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador exclusivo CADE, S.A de C.V
Lago Ladoga, Nº 220 Colonia Anahuac- Delegación Miguel Hidalgo
03400 México D.F
Tel. 545 65 14
Fax: 545 65 06
Estados: AUTREY
D.F.: Unión de Voceadores
Editor responsable: María Elena Cardoso

EDITA: MC ediciones SA

EDITORIAL

No se vayan todavía

Íbamos a dedicar este editorial al fin de la historia o a la exploración telepática de nuevos mundos, pero la actualidad es tan terca que siempre nos acaba imponiendo sus propios criterios. Y hoy por hoy actualidad es sinónimo de PS2. El Festival PlayStation 2000 de mediados de febrero (Makuhari Messe, Tokio) fue, como era de esperar, un intento de alfombrarle el camino a la heredera del imperio Sony, la máquina que va a poner patas arriba el mundo del entretenimiento virtual. Nosotros ya tenemos una, y ni te imaginas lo que hemos llegado a disfrutarla estas dos últimas semanas. En páginas interiores te contamos con todo detalle cómo es y qué da de sí la ultimísima consola de nueva generación, pero esto es un editorial, y aquí vamos a tomárnosla como síntoma del signo de los tiempos.

Llevamos apenas unos meses instalados en la era de los 128 bits y ya empiezan a quedársenos cortos. Tal vez en año y medio estemos hablando de una PS3 recién presentada en Japón y una PS4 en avanzado proceso de desarrollo. Si Sony da un acelerón semejante, la competencia tirará la toalla o bien nos sorprenderá a todos liderando el salto a los 256 bits o (¿quién sabe?) a un tipo de plataforma radicalmente distinto y que hoy ni siquiera imaginamos. Para entonces, la misteriosa X-Box, de Microsoft, ya llevará entre seis meses y un año en el mercado y alguna que otra compañía habrá arrimado también su ascua a la sardina, ya sea en el terreno de las consolas mayores o en el menos comprometido y también rentable de las portátiles.

Y ¿qué decir del software? Ahí sí que se nos hace difícil un pronóstico fiable de por dónde van a ir los tiros. El mes pasado apostábamos porque *Gran Turismo 2*, *Crazy Taxi*, *Resident Evil 3* y *Shenmue* iban a marcar la pauta en sus respectivas plataformas. Pero es que éste tampoco han faltado juegos de esos que marcan un antes y un después. Empezando por *Los Sims*, un espectacular logro técnico pero, sobretodo, conceptual, otro paso hacia esa utopía realizable que podríamos definir como «exhaustiva simulación de la vida». En vista de cómo está el panorama, no entendemos por qué pierdes el tiempo leyendo un editorial. Asómate al balcón de *Top Juegos*, hay un mundo de posibilidades esperándote ahí fuera. Y aquí dentro.





LA REVISTA DE LA NUEVA GENERACIÓN

Este mes... | El principio de una nueva era





Nº 13

Abril'2000

★★★★★

Top Reviews

Ajuste de Cuentas

(Tus cartas, nuestras respuestas.)

Ajuste de Cuentas
Top Juegos
Pº San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

A la mar fui a por naranjas, cosa que en la mar no había. A la mar fui a por naranjas y pesqué... una bicicleta.

Tolerancia.

Ya no basta con las estúpidas campañas de hostigamiento por parte de la prensa (satanización de los videojuegos, falsas polémicas sobre su supuesta influencia en el consumo de drogas y la violencia cotidiana), ahora aparece un nuevo enemigo, y este es interior.
Me refiero a los fundamentalistas. Es decir, gente que lucha a capa y espada para demostrar que su videoconsola es la mejor y que las otras ni siquiera tienen derecho a existir. ¡Y todo esto sin cobrar un duro por ello!

De la llamada "próxima generación", sólo la Dreamcast es una –magnífica- realidad tangible. Como usuario de la PSX, creo que la PS2 tiene un gancho indudable, pero hasta que salga al mercado la Dolphin y pueda evaluarse la calidad de todas las máquinas y sus juegos, es infantil hacer cualquier tipo de cruzada.

Además, ¿por qué enzarzarse en discusiones bizantinas si por menos de lo que cuesta el más económico de los PC puedes comprarte todas las consolas que existen en el mercado?

Antonio Villar
Sagunto (Valencia)

Tienes razón, el fundamentalismo videojueguil es un misterio incluso para nosotros, que lo padecemos. Una cosa es intentar hacer comparativas con la información disponible para que los aficionados se orienten, pero entrar en la absurda dinámica "mi consola es una bestia parda y la tuya un insulto a la inteligencia" no sólo es una pérdida de tiempo, sino también la demostración de que cada vez hay más gente aburrida de la vida que lleva.

Justiciero.

Sobran los saludos:
Estoy de acuerdo con mi colega heavy de la revista número 12. Tratáis a los heavies con la punta del pie y siempre premiáis a la música electrónica. ¿Por qué en casi todos los juegos de skate los corredores son raperos o pastis? ¿Es que las compañías no saben que si el skate sigue vivo es gracias a los heavies?

En vuestra sección de cine decís que *Nadie conoce a nadie* no vale la pena. Estáis locos, es la mejor película española desde *El día de la bestia* o *Tesis*.
PD: Mejorad vuestra manera de calificar.

David Bernal Estévez –Sevilla

**Tú sí que nos tratas con la punta del pie. No vamos a premiarte. Las críticas de cine suelen reflejar exclusivamente la opinión de quien las firma, pero en el caso de *Nadie conoce a nadie* estamos todos de acuerdo. No nos gusta. Similar consenso despiertan *El día de la bestia* y *Tesis*. En cuanto a lo del heavy... Venga, te lo vamos a contar: A Aitor le expulsaron del colegio por llevar el pelo largo, Ángel toca en una banda de *trash metal* de Leganés y en la redacción tenemos enmarcada una camiseta de Deff Lepard.
Sobran las despedidas.**

Muerte a Sony.

A lo mejor soy el único en este planeta que piensa que la PS2 es un trasto horrible. La verdad es que yo me quedo con la más modesta pero mucho mejor diseñada PSX, incluso la N64me parece más bonita. Además, no creo que los juegos que Sony va a editar en los primeros meses de vida de la 2 tengan pinta de ser nada del otro juegos. De acuerdo, tendrán buenos gráficos, pero (salvo un par de secuelas de series que ya conocieron tiempos mejores) la mayoría de los títulos confirmados huelen a software de relleno. Me quedo con la Dreamcast. Para mí, no comprar productos de Sony se ha convertido en una cuestión de orgullo, me repugna su táctica de aplastar a la competencia a base de márqueting y del apoyo de ese rebaño de críos y adolescentes que se compran "la gris" porque todo el mundo lo hace. Espero que Nintendo o Sega tengan un golpe de suerte y pongan a esta repelente compañía en su sitio. Vaya, ya me siento mucho mejor. Sólo espero que el presidente de Sony lea esto.

Marc Revuelta. Barcelona.

Por supuesto que lo leerá. Seguro que devora cada palabra que publicamos. Hasta puede que tu opinión le quite el sueño.

Padre patrón.

He vuelto a leer otra noticia sobre los videojuegos y los comportamientos perturbados a los que supuestamente incitan. Lo último han sido un joven parado con problemas de adicción a las drogas y un adolescente con todo un historial de trastornos mentales. La han liado, y la culpa, por supuesto, es de los videojuegos. Estoy harto de estas líneas de argumentación simplistas y miopes. Soy un padre de familia y no me siento irresponsable dejando que mis hijos jueguen a juegos de PC y PlayStation. El mayor incluso juega a *Kingpin* y *GTA*, y es una persona equilibrada y razonable que nunca recurre a la violencia.

Armando Cobo. Madrid.

Armando, eres un padre ejemplar. Pero vigila a tu primogénito, no sea que juegue a *Barbie cabalga y juega* a escondidas.

El profeta.

Año 2005:
La PS2 ha llegado a todos los hogares, incluidas las bases de la Antártida. Nueve de cada diez personas tienen una y cinco de ellos la utilizan para jugar on line.

Miramos atrás y recordamos la PSX, el empujón que le dio a la industria del videojuego gracias a una original campaña publicitaria. Hoy en día está considerada la más rentable de la historia y se sigue vendiendo gracias a la idea de Sony de hacer compatibles PSX y PS2. Namco, Capcom y Square pasan por un periodo de transición y han dejado el terreno libre a otras compañías, que se dedican a crear juegos sin preocuparse por la competencia.
¿Queréis saber cómo será el futuro? Pues está escrito, y os lo acabo de contar.
David Aguilera- Benavente (Zamora)

David, el futuro siempre es un poco peor de lo que los más pesimistas imaginan. El futuro apesta. Si nos vuelves a escribir, rompe antes la bola de cristal.

Mucho muchacho.

Hace ya cinco meses que os escribí por primera vez y todavía no me habéis dicho lo que os pareció mi viñeta de *Metal Gear Solid*.

Pedro Freita. Córdoba.

Muy bien. Tus padres deben estar muy orgullosos.

Desorientado.

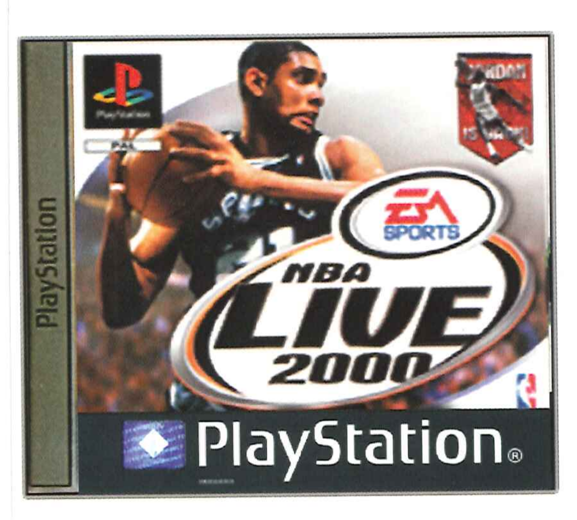
La verdad es que ya no sé que hacer para que me publiquéis una carta. ¿Se supone que tengo que insultar a alguien, explicaros mis paranoias o decir algo gracioso?

Ismael Basegoda. Badalona
(Barcelona)

Justo, podrías empezar por hacer algo de eso.

Nada, cerramos la barranca, que se nos está pegando el arroz. Sigue en pie nuestra oferta de un juego de regalo en la plataforma que elijáis para la considerada Carta del mes. Antonio Villar, enhorabuena, seguro que es la primera vez que ganas algo. Llámanos y haremos lo posible por satisfacer tu petición. Los demás seguid afilando la pluma. Próxima convocatorio, el mes que viene.

PARA PROBAR ESTOS





HACE FALTA SOLO ESTO



Para más informaciones sobre esta promoción vete a nuestros establecimientos. Todos los derechos y marcas son de los respectivos propietarios.







NUESTROS ESTABLECIMIENTOS:

Madrid
Calle José Abascal, 16
Tel. 91.593.13.46



Madrid
Calle Alcalá, 395
Tel. 91.377.22.88



Madrid
Centro Comercial Alcalá Norte
Calle Alcalá, 414
Local 45 1ª Planta
Tel. 91.406.10.69



Valladolid
Calle La Merced, 4 (junto Plaza St. Cruz)
Tel. 983.21.89.31

Valencia
Centro Comercial Gran Turia
Xirivella
Tel. 96.313.40.67

Valencia - Torres de Serrano
Calle Conde Trenor, 1
Tel. 96.373.94.71

Valencia - Quart de Poblet
Calle Pizarro, 5 - Tel. 96.153.75.20

Valencia - Alzira
Calle Mayor Santa Catalina, 22
Tel. 96.24.55.107

Albacete
Calle San Antonio, 20 - Tel. 967.19.12.11

Las Palmas
Plaza Carrasco (en frente parada Guagua)
Tel. 928.382.977

Tenerife - La Orotava
Calle Alfonso Trujillo
Edificio Temait/3 - Local 12
(Estación Guagua) - Tel. 922.32.61.14

Tenerife - Sta. Cruz
Prolongación Ramon y Cajal 7
Tel. 922.15.14.24

Zaragoza
Calle Sta. Teresa, 7 - Tel. 976.56.36.69

Vitoria/Gasteiz
Calle Basoa, 14 - Tel. 945.21.45.96

Vitoria/Gasteiz 2
Próxima Apertura

San Sebastián/Donostia
Calle Secundino Esnaola, 11
(barrio de Gros)

Algeciras
Urb. Villa Palma Bloque 7 Local 1
Tel. 956.65.78.90

Cartagena
Plaza Juan XXIII
Edificio Parque Central - Local n. 8
Tel. 968.32.14.46

Santiago de Compostela
Centro Comercial Area Central
Local 25 B
Tel. 981.555.174

Melilla
C/ General Margallo, 5
Tel. 952.68.64.61

Solo en Global Game:
Resident Evil 3 Nemesis + tarjeta de memoria personalizada
8.495 Ptas.

PSXMAX

http://www.globalgame-europe.com

GLOBAL GAME

¿Quieres montar un Global Game en tu ciudad? ¡Llamanos! 96.373.94.71

■ Virgin espera que esta pesadilla genética sea un éxito entre la comunidad de jugadores de PC.

PRESENTACIÓN

Evolva: Madrid se llena de genocazadores y peligrosos parásitos

Virgin presenta al público español la última creación de Computer Artworks

Un planeta alienígena repleto de extrañas criaturas es el escenario de este juego que combina acción, estrategia y aventura. En él, deberás dirigir a un equipo de guerreros mutantes llamados "genocazadores" que deberán matar a unas feroces criaturas guardianes que pueden, a su vez, adquirir un aspecto insospechado. Si consigues vencerlas, podrás mutarte en un nuevo cazador que poseerá las habilidades de los enemigos derrotados.

Más de un billón de combinaciones genéticas te permiten crear un equipo de cuatro genocombatientes a tu medida. Según explicó William Lathan, director creativo de Computer Artwroks, en la presentación del juego que tuvo lugar en Madrid: "los jugadores configuran sus genocazadores según van jugando y aumentan progresivamente la gran variedad de armamento genético que incluye aliento de fuego, garras gigantes, armas eléctricas, trastornadores genéticos y mucho más. Al final del juego, sus genocazadores serán totalmente personalizados y únicos. Gracias a la tecnología "Mutator", los jugadores, además, podrán intercambiar sus guerreros personalizados a través de Interenet. De hecho, uno de los objetivos que persigue *Evolva*, es que las partidas multijugador en la red sean un desafío constante en el que los jugadores desarrollen nuevos equipos con los genocazadores más avanzados.

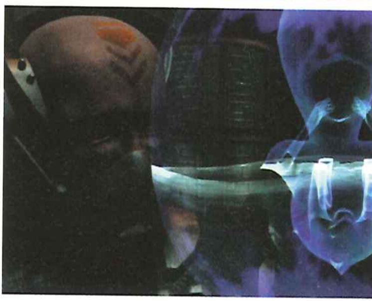
Una interfaz revolucionaria te permite un control total, en tiempo real de tu equipo de cuatro genocazadores y la posibilidad de coordinar u establecer por separado las acciones de tu equipo en los encuentros con el enemigo.

Por otra parte, la versión final de Evolva pone a tu disposición un total de diez armas diferentes, el doble de lo que ofrecía Evolva Scout, demo realizada en exclusiva para la tarjeta gráfica Ge Force 256 ProAnhilatorel. Este armamento genético de los luchadores que evoluciona ante nuestros ojos ofrece una capacidad destructiva original a parte de sus impactantes efectos visuales. Las diez clases diferentes de armas, con cinco niveles de potencia cada una, te permiten algo más que recogerlas y usarlas. En este juego, cuando matas a una criatura enemiga puedes mutar hacia nuevas formas adquiriendo las habilidades de los enemigos derrotados.

La batalla contra los fieros parásitos que transcurrirá según haya sido tu elección podrá llevarse a cabo en doce escenarios diferentes repartidos en tres continentes. El motor gráfico reproduce ambientes en 3D inspirados en corrientes tan diversas como el Arte Maya y el arrecife.

La versión final de *Evolva* amplía también el número total de guardianes parásitos y criaturas indígenas hasta 10 y 6, respectivamente, frente a los 5 guardianes y las dos criaturas de la versión anterior. El número de genes se ha incrementado hasta un total de 15 en la configuración de este nuevo *Evolva*, cuya fecha de lanzamiento está prevista para el 14 de abril .









CINECONSOLAS

Te estábamos esperando

Bond pone un pie en la PS2 con un juego basado en El mundo nunca es suficiente.

Después del patinazo que supuso *El mañana nunca muere*, Top Juegos esperaba que el siguiente título con licencia Bond fuese una novedad seria y consistente. Electronic Art está trabajando en algo que puede colmar nuestras expectativas, una adaptación de El mañana nunca muere que combine la jugabilidad de GoldenEye con los avances gráficos de la PS2 y el nuevo hardware para PC.

EA ha adquirido la licencia del motor de *Quake 3* para que le ayude a crear un juego que sea mucho más que un *shoot'em up* en primera persona de nueva generación. La total interactividad de los escenarios y la IA diferenciada de los personajes son también atractivas novedades.

La película servirá sólo de inspiración para este ambicioso juego, pero se espera una sólida línea argumental combinada con múltiples posibilidades de desviarse, utilizar armas de alta tecnología y todo tipo de vehículos.

El modo multijugador será un componente esencial del juego. En la PS2 se podrá jugar un modo a cuatro con pantalla partida, pero aún no está confirmado si la versión PC utilizará o no la tecnología LAN para jugar on line. Aunque El mundo nunca es suficiente será el primer título para PS" de una cierta envergadura desarrollado fuera de Japón, EA no parece dar demasiada importancia a este dato, e incluso ha destacado que la versión PC será superior gráficamente.

Hambre de lobo

El padre de los shoot'em up en primera persona está a punto de volver.



■ Antes de *Half-Life*, de *Quake* e incluso de *Doom*, existió *Wolfenstein 3D*. Con este juego id Software inauguró uno de los géneros que más éxito tienen hoy en día. En él recorrías una red de galerías subterráneas mientras nazis de gatillo flojo te atacaban por todas partes. La perspectiva única, la tridimensionalidad y el alto nivel de violencia y frenesí convirtieron este título en un clásico instantáneo.

Id ha vendido los derechos de la franquicia *Wolfenstein* (así como la licencia para utilizar el motor de Quake 3) al estudio de desarrollo Gray Matter, fundado por parte del equipo que trabajó en *Kingpin*. Como resultado, Gray Matter está trabajando en un título para PC lamado *Return to Castle Wolfenstein* que piensa editar antes de las próximas Navidades.

Poco sabemos sobre este juego, pero está confirmado que va a protagonizarlo William BJ Blazkowitz, el francotirador solitario de *Wolfenstein 3D*, y que la trama tendrá que ver con amenazas nucleares contra las que William luchará a punta de pistola.

■ Wolfenstein 3D se viste de siglo XXI.

Fiebre amarilla

Cosas que sólo pasan en Japón



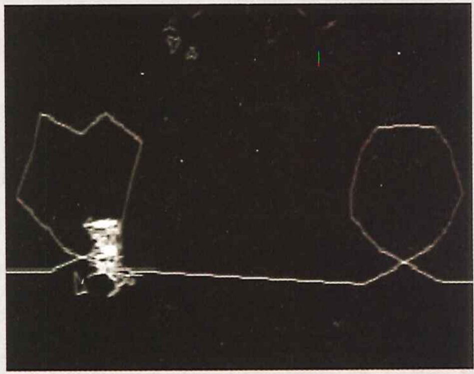
Rizar el rizo

■ Te tenemos mal acostumbrado, esta columna suele estar llena de excentricidades diversas, juegos feos, raros y hasta un poco estúpidos que sólo pueden gustar a gente tan peculiar como los jugadores japoneses. Pero este mes es diferente. Queremos presentarse una absoluta maravilla titulada *Vib Ribbon*.

Lo han desarrollado los creadores de *PaRappa the Rappa* y *Um Jammer Lammy*, y lo definiríamos como un juego minimal de vieja escuela para PlayStation. Olvídate del mapeado de texturas y otras exquisiteces, este juego no pretende llegar al límite de las prestaciones de la PSX. *Vib Ribbon* se basa en gráficos vectoriales en blanco y negro.

El concepto es simple pero adictivo. Insertas tu CD favorito en la PlayStation y este genera una especie de paisaje de líneas oscilantes. El objetivo es utilizar serie de botones para conseguir que tu personaje (un conejo) cruce el paisaje sonoro evitando las líneas que oscilan al compás de la música. Ha medida que supera paisajes, Vib va evolucionando, con lo que el juego también tiene un cierto componenente de mascota virtual.

Lo mejor de Vib Ribbon es que su dificultad y variedad depende de cómo sea tu colección de discos. Sobrevivir a una balada de Alejandro Sanz no puede ser tan difícil como evitar que los loops y violentos cambios de ritmo de Prodigy aplasten a tu personaje. Por desgracia, no parece que esta pequeña delicia vaya a editarse en nuestro país.



■ Convierte tu música en un laberinto interactivo.

GAME ON

Todo lo que debes saber sobre el mundo del videojuego

■ **FF9: Último capítulo de la historia de amor entre Final Fantasy y la PSX.**

■ **FF 10: Consola nuevay baño de 3D total.**

■ **FF 11: El primer RPG on line de Square.**

FANTASÍA ON LINE

Square echa el resto

La compañía desvela en Japón sus planes para Final Fantasy 9,10 y 11

Square aprovechó su fiesta del milenio en Yokohama para revelar detalles sobre las tres próximas entregas de la franquicia *Final Fantasy*. La compañía exhibió vídeos y habló en profundidad de su proyecto para introducirr en Japón un tipo revolucionario de partida on line.

FF 9 aparecerá este verano, y será la última entrega de la serie desarrollada para la ya veterana PlayStation. El juego aparca la ambientación estilo *Blade Runner* en beneficio de un tradicional argumento de espada y brujería. Es decir, se vuelve al libro de estilo del género RPG, con personajes más tipo manga y menos fotorrealistas, como en *FF8*. Reaparecerán protagonistas de las primeras entregas de la serie.

FF10 supondrá el debut de la serie en la PS2 y está previsto para primavera del 2001. Square renuncia a los escenarios pre-renderizados de entregas anteriores y desarrolla por fin un maravilloso mundo en 3D completamente interactuable. El vídeo mostrado en Yokohama seguía el deambular de un personaje muy realista por una pradera y un castillo muy bellamente construido.

El onceavo título de la serie será algo un poco más ambicioso: un juego exclusivamente on line del que Square sólo ha exhibido bocetos pero que inaugurará el nuevo servicio de juegos en Internet de la compañía, el llamado Play Online. Square anunció que su intención es utilizarlo para convertir el "mundo virtual" en "mundo real".

Play Online permitirá participar en chats, navegar por la Red, descargar trucos o leer en pantalla las últimas novedades en cómics manga. También están muy avanzadas las conversaciones con varios sellos japoneses para permitir la descarga de archivos musicales. El servicio será una red de acceso rápido e irá muy en la línea de los planes de Sony para darle un empujón a la todavía lenta tecnología para Internet.

La serie *FF* es el orgullo de Square y uno de los pilares de Sony, con sus 25 millones de copias vendidas en todo el mundo. FF 9 será el final de una larga relación con la consola gris y FF 10 y 11 son dos de las armas clave con que cuenta la PS2 para tomar la delantera en la competencia entre consolas de nueva generación.

Squarebol

■ Square presentó también una interesante línea de juegos de nueva generación entre los que destacan estos cuatro que te presentamos.

The Bouncer



■ *Beat'em up* multjugador con personajes y ambientación similares a los de *Final Fantasy*. Lo último en entornos interactuables y exhibiciones poligonales sazonado con tribus urbanas y peleas a puñetazo limpio en el túnel del metro.

Driving Emotion Type-S



■ Otra fantasía del tipo dragones y mazmorras para PSX. Esta se sitúa en la Europa medieval . Tu personaje es un caballero errante llamado Ashley Riot que se verá envuelto en una turbia historia de asesinatos, conspiracioneas y ciudades malditas.

Driving Emotion Type-S



■ Nuevo juego de carreras con gráficos suaves y gran variedad de ángulos de cámara. Tal vez lo más atractivo de este título es que está especialmente diseñado para aprovechar el servicio Play Online, así que podrá actualizarse con sucesivas descargas.

Geikkukan Pro Baseball

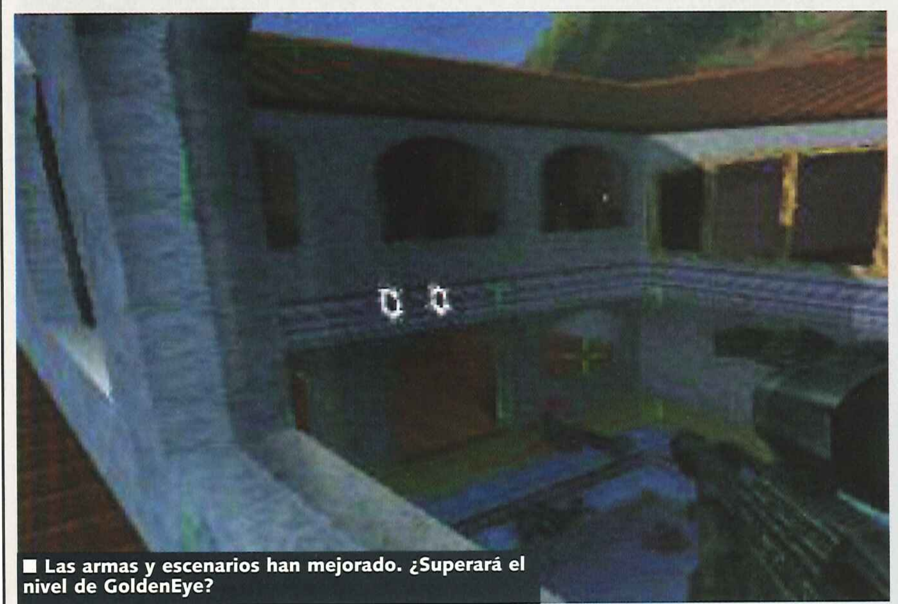


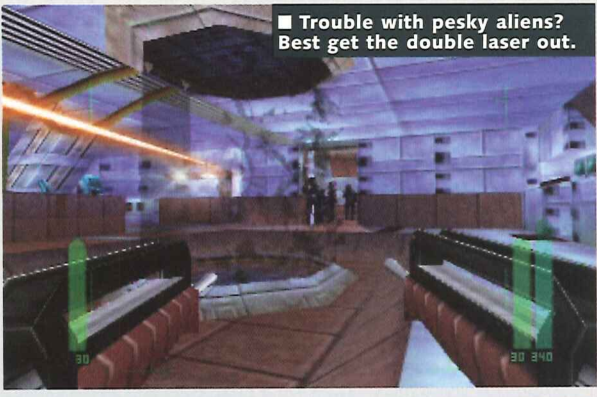
■ El primer simulador deportivo con pretensiones de realismo que desarrolla Square a escogido el beisbol como tema. Se basa en la liga japonesa y tiene fondos renderizados en 3D y una presentación televisiva. ¿Llegará a Europa?

AL DÍA

Casi perfecto

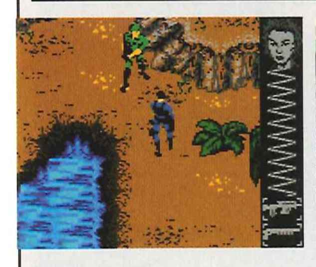
Rare hace públicos detalles sobre el esperadísimo Perfect Dark.


■ Las armas y escenarios han mejorado. ¿Superará el nivel de GoldenEye?

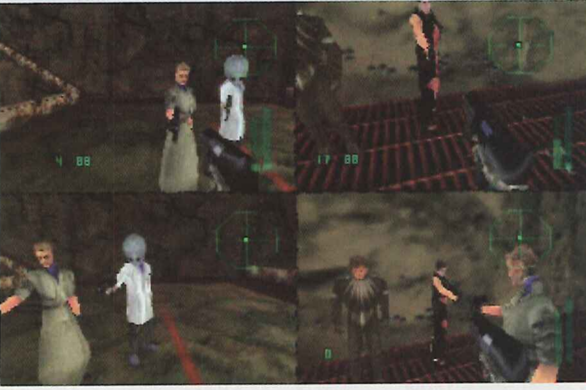

■ Trouble with pesky aliens? Best get the double laser out.











Empecemos por las malas noticias. Perfect Dark no utilizará la opción que permite añadir tu cara a los personajes gracias a la cámara de bolsillo de la Game Boy. Hay un motivo, pero no va a sonarte del todo convincente: Nintendo no quería que se les acusase de incitar a los amigos a dispararse entre sí, aunque sea de forma virtual.

También necesitarás el pack de expansión de 4MB para sacarle el máximo partido a *Perfect Dark*. Sin este extra no es posible jugar ni las misiones para un sólo jugador ni los modos adicionales. La única opción al alcance de los jugadores que no compren la memoria extra son los deathmatch de uno o dos jugadores contra un máximo de ocho rivales guiados por la CPU. También hay treinta submodos de deathmatch preconfigurado a los que sí se puede jugar con la memoria normal, pero el plato fuerte es la partida a cuatro, y para eso hace falta Expansion.

Ahora vamos a las buenas noticias. Rare ha hablado de dos modos de juego nuevos que prometen muchhísimo. Una partida cooperativa en la que un jugador asume el papel de Joanna Dark y otro el de su hermana y un modo versus muy original en que el segundo jugador controla a los enemigos de Joanna. En cuanto la señorita Dark elimina a un enemigo, el segundo jugador toma el control de otro.

Rare ha anunciado también que editará una versión para Game Boy Color. Según afirman, será el mejor título jamás publicado en una consola portátil. Será compatible con el conector de infrarrojos y la impresora Game Boy. Incluirá también un modo para dos deathmatch, FMV y un discurso sampleado. También será posible transferir información de la GBC a la N64utilizando el aún no editado Pak GB64. Rare no ha especificado para qué servirá esto, pero imaginamos que será por algún motivo relevante.

Perfect Dark se editará antes de verano. La versión GB saldrá a finales de verano.


■ Por supuesto, no podía faltar el modo francotirador.

PLAYSTATION 2

Los bailes de Marte

Britney será la estrella del primer juego de baile para PS2 editado en Japón. Poca broma.

■ Está confirmado que algunos de los títulos para PS2 que más prometen no se editarán en las primeras semanas. Como contrapartida, la línea de lanzamiento prevista para el 4 de Marzo se ha ido poblando poco a poco de curiosidades. Por ejemplo, abrá un título de baile compitiendo con el prometedor *Dancing Stage*, de Konami. En este juego, que seguro que se venderá como rosquillas entre los muy bailongos *gamers* japoneses, se podrá sudar la gota gorda con temas de los Backstreet Boys, el injustamente olvidado Scatman John o ¡tachán! la diva adolescente Britney Spears.

El juego de Jaleco tiene todo lo que un producto de software de este tipo debe ofrecer: vídeos interactivos, una esterilla sobre la que bailar y rostros conocidos que puedan atraer a legiones de fans entre 10 y 16 años.



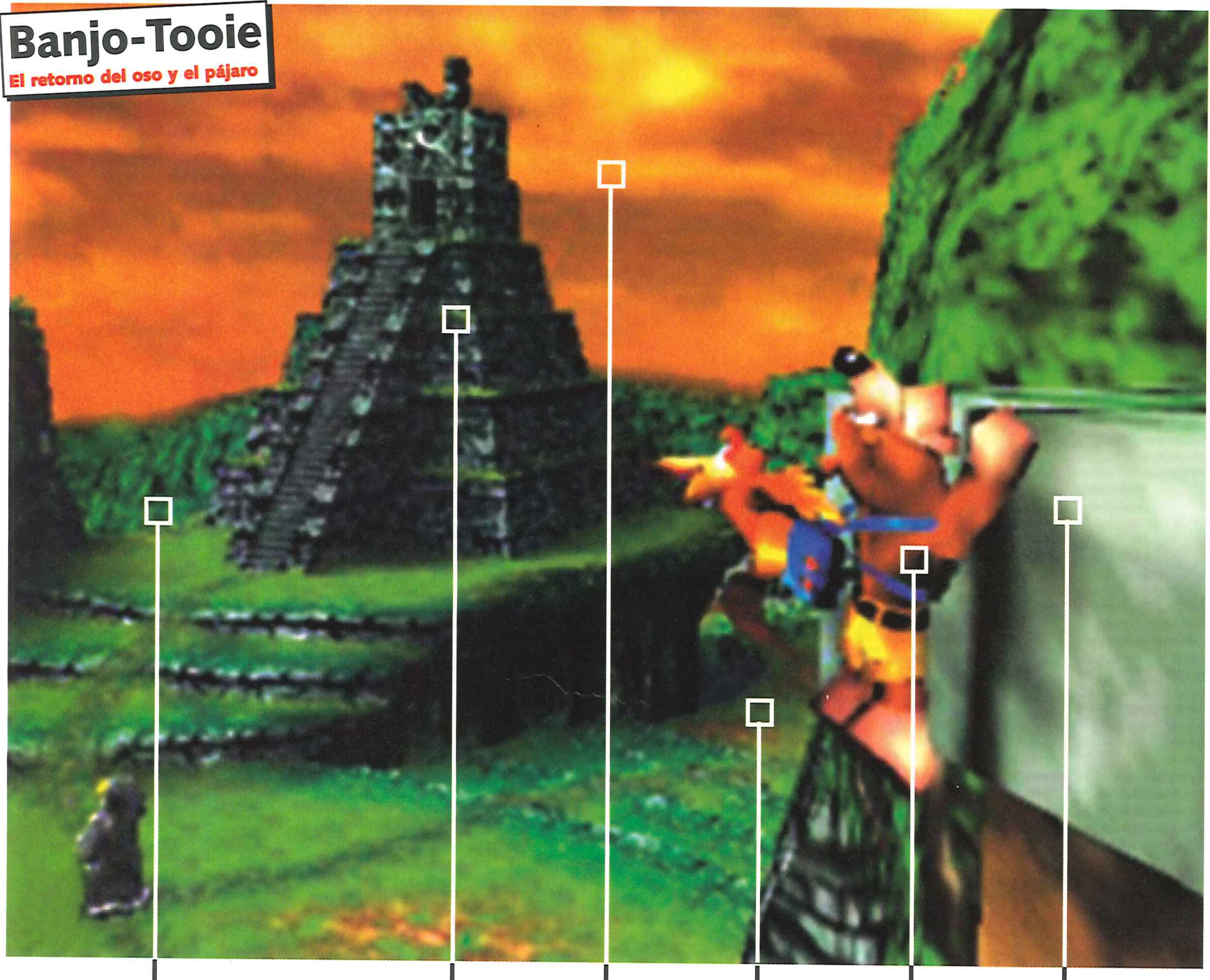
■ Un par de temas llenapistas, algo de petardeo y, presidiendo la ceremonia, la inimitable Britney Spears.

Tensa espera

Una rápida ojeada a juegos de primerísimo nivel que aún no sabemos cuándo llegarán.

Banjo-Tooie

El retorno del oso y el pájaro



Son una pareja casi tan inseparable como el oso y el madroño o la envidia y la tiña. No se separan ni para visitar a la novia, pero esta vez, al menos, tienen un poco más de autonomía de vuelo.

Otros mundos

■ El mundo paralelo de *Banjo-Tooie* se divide en ocho escenarios temáticos llenos de personajes nuevos y viejos. Pero lo que, tal vez, marque la diferencia son la gran cantidad de nuevos enemigos principales de nivel que intentarán hacer fracasar tus planes. Así que tú a lo tuyo. Y sin piedad.

Banjo-Tooie

■ Formato: **N64**

■ Desarrollador: **Rare**

■ Editor: **Nintendo**

■ Disponible: **Sin fecha**

Extras

■ Cada uno de los ocho mundos tiene, como mínimo, un mini juego de propina. Por si eso no fuese suficiente, Banjo tiene esta vez la capacidad de transformarse en diferentes criaturas, cada una con sus características específicas, así que la diversión se multiplica por... mucho.

El árbol de la ciencia

■ *Banjo-Tooie* es un juego que sabrá sacarle partido a las novedades tecnológicas del último año. Así que puedes contar con iluminación en tiempo real, texturas muy refinadas, mucha profundidad de campo y atronadores efectos de sonido, así como una cámara bastante más inteligente.

Mumbo Jumbo

■ Seguro que ese nombre te trae deliciosos recuerdos. El brujo del ritmo que con el tiempo ha llegado a ser la presencia más carismática de la serie Banjo también está presente en este juego. Y no sólo eso, ahora hasta puedes controlarlo en algunas fases.

Nuevos movimientos

■ Tanto Banjo como su inseparable Kazooie tienen movimientos nuevos. Esta vez Kazooie no será simplemente la mochila parlante de Banjo. En algún que otro momento pueden separarse y moverse independientemente uno de otro. Viva la autonomía pajaril.

Colegas

■ La guinda a este suculento pastel es todo un arsenal de opciones para más de un jugador. Incluso cuatro amigos pueden sumergirse al mismo tiempo en este mundo de fantasías animadas en el que el oso del pantalón bombacho y el primo del pájaro loco reinan sin discusión.

NÚMERO 39 YA A LA VENTA





ANÁLISIS DE ACTUALIDAD

La bolita plateada pierde lustre

Top Juegos visita los salones recreativos para ver si es cierto que el *pinball* está a punto de desaparecer

El *pinball* o juego del millón tiene una larga y gloriosa historia a sus espaldas. Lo que ya no está claro es si, además de un magnífico pasado, la bolita saltarina tiene algo de presente y no digamos futuro. Las nuevas generaciones de jugadores parecen darle la espalda y va camino de convertirse en reducto de los que piensan que ya no se hacen juegos como los de antes.

Hace cuatro años se hizo evidente que el viejo negocio del *pinball* estaba en crisis. Pero los propietarios de salones recreativos reaccionaron con una alarmante falta de cintura. «El pinball hay años que funciona bien y otros que no», decían.

Y es que todavía hay gente que no cree en el progreso y piensa que casi todo es cíclico. Así que cuando la máquina del millón empezó a perder el favor de los jugadores, muchos se consolaron pensando que sólo era cuestión de tiempo, alguna novedad tecnológica pondría otra vez la vieja noria en marcha.

Y el caso es que alguien lo hizo. Hace apenas un año, la compañía WMS Industries, propietaria de Midway, presentó en sociedad un nuevo sistema llamado Pinball 2000.

Para que te hagas una idea, era algo así como pasar del Neanderthal al Cromagnon. Las nuevas mesas de juego utilizan una cámara de vídeo y un sistema de espejos que genera hologramas con los que el jugador interactúa utilizando la bolita de marras. ¿Le diste a la nave espacial? Pues patapum, explosión de alucine y 25.000 puntos.

Pero lo más importante es que este sistema es modular, es decir, no es necesario comprar el armatoste completo, basta con hacerse con el software e instalarlo.

La teoría era convincente, pero lo cierto es que WMS sólo editó un par de títulos (*Revenge for Mars* y *Star Wars*, de los que te hablamos en estas páginas) y luego canceló el proyecto. ¿Motivo? No estaban ganando dinero. El juego fracasó con estrépito en Europa, feudo tradicional del *pinball*, porque a los jugadores no les convencía y, además, la licencia *Star Wars* era tan cara que hizo que WMS comercializase el software a un

alto precio, con lo que muchos distribuidores optaron por no comprarlo.

«Sólo tuvimos un trimestre bueno», explica Kevin Werner, jefe de operaciones de WMS. «Llegó un momento en que ya no podíamos permitirnos más pérdidas mientras el sistema acababa de consolidarse».

Lógico. Las empresas siguen criterios contables porque tienen la responsabilidad de repartir dividendos entre sus accionistas. WMS había invertido 13 millones de dólares en una innovación tecnológica interesante, pero no pudo hacerle un hueco en el mercado en los plazos previstos y eso hizo que se arriesgase a perder mucho más dinero.

Pero hay otra forma de enfocar el problema. WMS ha vendido un software modular caro a una serie de distribuidores que esperaban recuperar el dinero comprando después a buen precio juegos nuevos que utilizarían el mismo hardware. Y esos juegos ya nunca van a editarse.

en ferias comerciales hasta tres años después de su lanzamiento.

El éxito de *Addams Family* volvió a poner de moda el *pinball* y despertó en la industria un hambre renovada por juegos de este tipo. Los diseñadores entraron en una frenética carrera por desarrollar novedades técnicas. Inicialmente, esto disparó las ventas y la calidad de los juegos. Pero pronto se hizo evidente que las compañías de diseño estaban sacando las cosas de quicio. Los procesos de desarrollo se encarecieron muchísimo y las máquinas cada vez se estropeaban con más facilidad.

La marea empezó a bajar, y los editores se encontraron con un producto caro, de una popularidad dudosa y forzado a competir con los cada vez más exitosos sistemas domésticos. Hoy por hoy sólo existe una compañía que no ha tirado la toalla, SPI (antes Sega Pinball Inc.), cuyo principal responsable es Gary Sternm, el hombre al que debemos el último *pinball* de éxito,

El juego del millón pasa por una crisis parecida a la de hace siete u ocho años, pero esta vez parece improbable que vaya a superarla.

Más preocupante aún, WMS había encargado dos títulos nuevos (uno de ellos, *Wizard Blocks*, diseñado por Pat Lawlor, el mago del *pinball*) que ahora ya nunca verán la luz. Según Roger Sharpe, director de licencias de Midway, «ambos proyectos fueron abandonados en la primera infancia, aún no habían llegado a la guardería»".

¿Cómo ha llegado el *pinball* a esta triste situación? Hace ocho años también parecía que atravesaba un mal momento (con el agravante de que muchas más compañías estaban produciendo juegos) pero el sector recibió un espaldarazo gracias a la edición de un juego fabuloso, *Addams Family*.

Este juego reescribió de golpe la historia de la bolita plateada gracias a sus mejoras técnicas y su imaginativo sistema de funcionamiento. De hecho, era tan bueno que siguió exhibiéndose

South Park. Su padre fue propietario de WMS entre 1947 y 1964.

«Hacemos todo lo posible para que el pinball no desaparezca», explica Stern. «Pero dependemos de la respuesta del público, en caso contrario no podremos seguir invirtiendo, investigando y desarrollando por mucho tiempo. Creo que en estos momentos SPI es la única esperanza del *pinball*».

Aunque puede que exista otra. La empresa alemana Nova, que ya invirtió en su día en el fallido proyecto Pinball 2000, ha insinuado que podría comprar los derechos de utilización del sistema a WMS. El problema es que no disponen de personal adecuado, así que estarían comprando el cohete sin tener a los científicos.

Parece que la bolita plateada ha perdido casi todo su atractivo. Si SPI o Nova no hacen algo pronto, podemos estar ante un caso claro de *GAME OVER*.

PINBALL: HISTORIA RECIENTE

Héroes y villanos de salón recreativo

Los últimos cinco años de este antiguo juego han sido tan tumultuosos como, en general, decepcionantes.

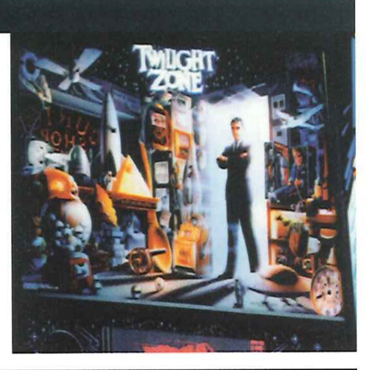
Addams Family:



■ Creado hace unos siete años, este juego destaca por su inusual longevidad. Estamos hablando de una mesa de *pinball* que todavía se vende y a la que todo el mundo reconoce la condición de clásica. Tres años después de salir al mercado seguía siendo número uno en Estados Unidos. Basta con que eches una partidita para entender por qué.

Twilight Zone:

■ El primer indicio de que los diseñadores se estaban pasando de listos. Gran licencia y amplia variedad de opciones de juego. El problema es que era demasiado difícil, y eso según los expertos en *pinball* que pululan por nuestra redacción.



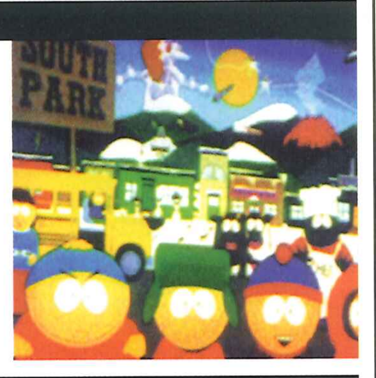
Popeye:



■ Un juego con plaza asegurada en la galería de los horrores. Feo, incomprensible, caro y deprimente. Y en cuanto a Popeye, ¿a quién demonios le importa?

South Park:

■ Cuando más deprimente se estaba poniendo el panorama y más compañías se bajaban del carro, SPI edita el mejor *pinball* de los últimos años. Divertido y encantador, este juego demuestra lo lejos que puede llevarte un chiste sencillo pero bueno y bien contado.



Revenge from Mars:



■ El primer título basado en el novísimo sistema Pinball 2000 fue mejor recibido por los distribuidores que por el humilde jugador de a pie. ¿Tal vez porque podrían haber buscado un tema más atractivo para introducir una innovación tecnológica? Seguro que sí.



■ Los viejos enemigos de Abe, los Sligs, han vuelto. Esta vez vienen armados hasta los dientes...(huy, no tienen) esto... hasta las cejas...(tampoco) bueno, que vienen armados.

Formato: **PlayStation2** | Desarrollador: **Oddworld Inhabitants** | Editor: **GT Interactive** | Jugadores: **1** | Disponible: **Otoño**

MUNCH'S ODDYSEE

No dejes solo a Munch en la aventura de su vida

Una frase pegadiza puede causar estragos en la industria del espectáculo. Tanto los grandes cómicos como los presentadores más populares tienen una –¿quién no recuerda a Chiquito y su «Pecadorrl»?– y en la mayoría de los casos uno la oye repetida hasta la saciedad en la oficina, el metro, en casa... ¡Lo que una frasecita de estas puede hacer por la carrera de esta gente!

A veces ocurre lo mismo en el mundo de los videojuegos. No es necesario complicarse mucho la vida; cuanto más sencillo sea, mejor, y pronto habrá nacido una estrella. Fíjate en Abe, todo lo que tiene que hacer es decir «Follow me» (sígueme) e instantáneamente todo el mundo le adora.

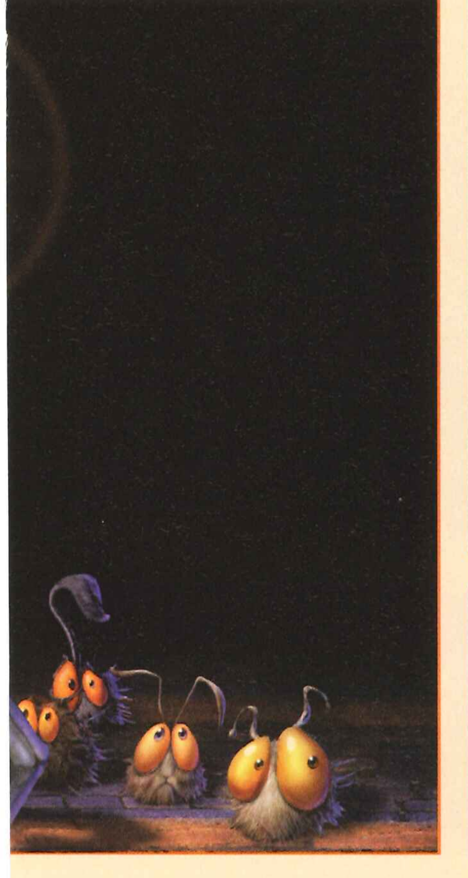
Munch's Oddysee es la segunda entrega del quinteto de Oddworld, y comparado con otros juegos para PC y PlayStation es algo tan avanzado que nos recuerda el gran salto que hizo *Mario* de la SNES a la N64 y todo lo que ello supuso.

La historia gira en torno a la reina Glukkon, llamada Margaret, soberana de Oddworld y madre del difunto Molluck, aquel Gukkon fumador de puros del que Abe se deshizo en *Oddysee*. El imperio fiscal de esta señora hace que, a su lado, Bill Gates sea un pobretón –ella era la propietaria de las factorías llamadas Rupturefarms y de la cervecería Soul-Storm, así que no se pondría muy contenta cuando Abe organizó el motín Mudokon en la última entrega de Oddworld. ¿Qué va a hacer ahora? ¿Tiene sed de venganza? Creemos que a Abe no le haría ni pizca de gracia quedarse encerrado con ella a solas en una habitación.

Los hábitos antiecológicos de los Gukkons no han cambiado para nada y esta vez tienen una nueva raza a la que explotar, los Gabbits. A raíz de esto, los pobres están cada vez más al borde de la extinción. Para los Gukkons, los Gabbits son solamente reservas andantes, donantes involuntarios, ideales para transplantes de pulmón que curarán el cáncer que estos fumadores empedernidos vienen sufriendo con tanto puro.

Y aquí llega Munch (de nombre Latamire) el héroe por accidente que guiará a esas pobres criaturas hacia la libertad. O, al menos, en teoría. Si Munch es el protagonista principal del juego, Abe hará su aparición como vital personaje secundario. Parece ser que los destinos de Abe y Munch están cortados por el mismo patrón y tendrás que emplearlos a los dos cuando estés jugando. Lo que ese destino les depara no nos ha sido revelado por Oddworld Inhabitants, de momento. Todo lo que sabemos es que implica a Abe, a Munch y a sus respectivas mamás. Ya está bien.

Los personajes principales tienen habilidades muy distintas, con lo que ir cambiando del uno al otro será una estrategia crucial durante el juego. Aunque los *puzzles* siguen siendo una parte muy importante, *Munch's Oddysee* está más orientado a la aventura que los lanzamientos anteriores.







■ Los habitantes de Oddworld vivirán sus vidas a su rollo. Si quieres, puedes complicárselas.

LA VOZ DEL SARROLLADOR

Al habla un habitante de Oddworld

Munch´s Oddysee va a ser uno de esos juegos que marcan un hito, y probablemente entenderlo será demasiado complicado para la mayoría de mortales. Para solventar el problemilla que se nos avecina, *Top Juegos* ha pillado por banda a Lorne Lanning, presidente de Oddworld Inhabitants y voz de Abe, a ver si nos ilumina...

Habéis logrado reconstruir los exuberantes gráficos prerrenderizados de Abe en un mundo en 3D a tiempo real. ¿Es realmente importante?
Realmente sí que lo es, porque nuestra intención era capturar la experiencia de la vida. Queríamos sentirnos inmersos en un mundo que estuviera lleno de vida y movimiento.

Si lo que buscáis es una simulación de un mundo real, ¿significa eso que el tiempo cambiará, las estaciones pasarán... ?
Claro que sí. La tierra será fértil si no hay contaminación ni sequía, pero si se ha abusado de ella, quedará yerma y la vida se volverá muy difícil para las formas de vida que existan en ella, que se reproducirán menos, etc... Lo que el jugador haga o deje de hacer tendrá sus repercusiones en el estado del medio ambiente, y su influencia directa sobre la disponibilidad de recursos y el comportamiento de los habitantes.

Los juegos de Abe estaban muy orientados hacia los *puzzles*. ¿Cómo ha cambiado todo esto en *Munch´s Oddysee*?
El mundo que se presenta tiene mucha más vida, o sea que lo de los *puzzles* quedaba un poco fuera de lugar. Nuestros *puzzles* en plan «Conquista esta pantalla y deja atrás a estos tipos para seguir avanzando» son ahora del estilo «revitaliza la tierra para que el nivel de agua suba y puedas nadar hasta la fábrica farmacéutica y rescatar animales». De hecho, cada fábrica es un *puzzle*.

Antes dijisteis algo sobre simular los ciclos vitales de los personajes y modelos químico-sociales. ¿Cómo funciona todo esto y que papel desempeña en el juego?
Vamos a ver, los modelos químico-sociales tienen que ver con lo que los personajes sienten y como tú interactuas con ellos. Quizá te apetezca vaciar todas las máquinas de tabaco y los personajes que dependen de ellas empezarán a desquiciarse. Esto alterará su comportamiento y tú podrás aprovecharte de ello. Los ciclos vitales de los personajes sirven para que cada uno sepa lo que debe hacer para sobrevivir. Cada uno depende de varias cosas para poder vivir, y si estas cosas cambian, su ciclo vital queda alterado y esto también afecta a la tierra.

Muy bien, y por último una duda: ¿Sigue Abe sufriendo de aerofagia?
¡Y tanto!





LO MEJOR

El ataque de los Munchies

Si disfrutaste con la sensación de poder sobre los personajes que poseías en los juegos Oddworld anteriores, seguro que con *Munch´s Oddysee* te sentirás como un Dios. Hay nuevos niveles en los que podrás controlar no una o dos criaturas a la vez, si no a manadas enteras de monstruos. Del mismo modo tienes la opción de dirigir las vidas de los personajes ¡y arruinarlas!

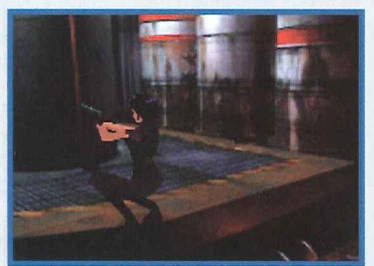


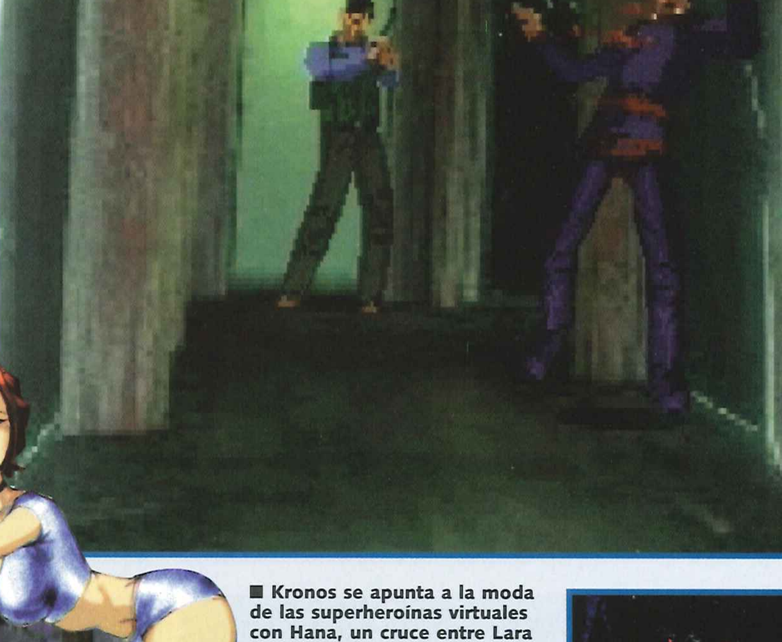
Con la PlayStation 2 el trabajo de Oddworld se ha convertido en una maravilla que hay que contemplar y admirar. No queda ya nada de los procedimientos en 2D, y en su lugar tenemos un flamante mundo en 3D que se completa con su propio ecosistema el clima y el tiempo cambian el paisaje de forma drástica. La razón de todo esto es que Oddworld es una simulación de un mundo real, un intento de crear un mundo que respire, que esté vivo. *Munch´s Oddysee* no es solamente un juego, también ofrece un lugar bonito que visitar. Este mundo tan fantásticamente creado es el hogar de muchas de las criaturas que conociste en las primeras aventuras de Abe, *Abe´s Oddysee* y *Exoddus*. Casi todos vuelven a aparecer (los guardas Sligs y sus perros, los Slogs; los Paramites, que parecían arañas y los Elum, que han vuelto para que te des un paseo con ellos). Pero estos camellos no son el único modo de transporte que encontrarás: tienes a tu disposición toda una serie de vehículos para que vueles, conduzcas y hagas muchas cosas más. Obviamente, para desplazarte de A a B en este mundo tan extenso lo mejor es volar, pero algunos vehículos pueden ser utilizados para reunir manadas de criaturas y hacer que te sigan y te obedezcan.

Según los desarrolladores, Oddworld Inhabitants, todas las criaturas del mundo que nos presentan siguen sus ciclos vitales, actuando independientemente y viviendo sus «vidas» a lo largo del juego. En Oddworld, los seres vivos nacen, crecen, gritan, discuten y hasta se estafan los unos a los otros. Pueden desarrollar sentimientos como el amor, la confianza y hasta forjar amistades, pero también pueden desarrollar aspectos negativos de sus personalidades (volverse paranoicos, tener fijaciones y hasta sufrir ataques de nervios). En *Munch´s Oddysee* las armas no te harán ninguna falta, hay modos más efectivos para deshacerse de un enemigo (o de torturarle). Por ejemplo, ¿por qué no posees a alguien, le robas la tarjeta de crédito y le dejas seco? Pero no te conformes con eso, provócale un hábito de dependencia a la nicotina y al alcohol y ponlo de patitas en la calle, para que acabe el resto de sus días arrastrándose patéticamente por ahí. Esto es sadismo, y lo demás...

Sin duda, *Munch´s Oddysee* es uno de los juegos más ambiciosos jamás planteados. Quizás es una muestra de lo que nos va a traer la PlayStation 2, dónde las simulaciones de mundos reales marcarán la pauta a seguir. Parece que los juegos con final abierto y una buena línea narrativa serán una de sus mejores bazas. Lo que sí sabemos seguro es que Abe y sus flatulencias han vuelto... ¡Y son bienvenidos!





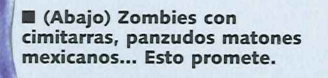


■ Se han usado sólo 16 colores por personaje, pero eso ayuda a darle al juego una inconfundible estética manga.

■ Kronos se apunta a la moda de las superheroínas virtuales con Hana, un cruce entre Lara Croft y una estrella de Hollywood.



■ (Abajo) Zombies con cimitarras, panzudos matones mexicanos... Esto promete.





MAYO

Formato: **PlayStation** | Desarrollador: **Kronos Entertainment** | Editor: **Proein** | Jugadores: **1** | Disponible: **Mayo**

FEAR EFFECT

El perfume amargo del terror está en el aire. Llámalo miedo

La confianza en uno mismo es una cualidad esencial. Si no estás convencido de que puedes hacer algo, no lo harás. Pero si eres de ese tipo de personas que emana autoconfianza y seguridad en ti mismo, podrás con todo, incluso aunque no tengas talento.

Hay quien dice que esto es una verdad universal, y existe un videojuego que lleva esta idea un poco más lejos. *Fear Effect* es un espeluznante juego de acción y terror con su punto de originalidad.

Aquí no hay barra de salud, en su lugar dispones de una Barra de Miedo, que mide el nivel de autoconfianza que tienen los personajes. Cada vez que te alcanza una bala pierdes un punto de seguridad en ti mismo, y así hasta que llegues al momento en que una más y serás carne de cañón. Si te escabulles por entre los vigilantes y les arreas un buen golpe en la cabeza o si resuelves un *puzzle* especialmente complicado, tu barómetro se dispara.

La historia empieza de un modo bastante común: Un trío de mercenarios ha sido pagado para que den con Wee Ming, la hija de un hombre de negocios local que se ha ido a luchar a una remota y peligrosa parte de la China sin permiso de sus superiores. El trío protagonista, Hana, Glas y Deke, descubre que el padre de Wee Ming es el jefe de una tríada, que la chica está en un prostíbulo, que hay *zombies* por toda la jungla y que tienen todo un infierno por delante. Muy cinematográfico. El juego hace más de un guiño a algunos argumentos hollywoodianos y presume de ser una versión jugable de *Dragon's Lair*... ¡Huy! Esto son palabras mayores. *Dragon's Lair* era una serie de dibujos animados y *Fear Effect* tiene una animación que da ese mismo efecto. Sólo te diremos que las escenas de enlace y los momentos del juego son indistinguibles. Observa la peliculita y luego controla el mismo personaje que acabas de ver. Por supuesto, el alto nivel de calidad técnica de este producto es lo que ha exigido que se vaya a editar en cinco CD. Sombras que oscilan alrededor de las velas, coches que circulan por dentro del escenario y unos efectos de agua geniales, todo en un suspense envolvente.

Si te escondías tras las cortinas cuando jugabas a *Resident Evil 3*, con este juego te parecerá que huyes por un pasadizo oscuro, estrecho y lleno de telarañas que parece no terminar nunca...

LO MEJOR

Cómic interactivo

Jugar a *Fear Effect* consigue transmitir la sensación de que estás viviendo una película de dibujos animados para adultos en la que tú controlas a las personajes. Aunque aún le falta mucho para estar acabado, ya se nota que ofrecerá una experiencia mucho más cinematográfica de lo normal. Ya sabes: luces, cámara y mucha, mucha acción.







■ El tiroteo en lo alto del tren, al más puro estilo *GoldenEye*, es una de las escenas cumbre.

■ Aunque la mayoría de tus rivales son terroristas también te encontrarás con algún que otro villano de andar por casa. Duro con ellos, a la larga todos son iguales.

■ Los enemigos sangran por cualquier parte de su anatomía a la que dispares.





■ La sólida línea argumental recuerda por momentos a Half-Life.



LO MEJOR

Bajísimos fondos

En una escena que recuerda el tiroteo en el lavabo de *Mentiras arriesgadas*, uno de los primeros niveles de *Soldier of Fortune* se desarrolla en un baño público lleno de armamento pesado. Protégete tras los urinarios (al menos hasta que el fuego enemigo los destruya) y desata una tormenta de fuego y vísceras. No olvides recoger los restos humanos antes de seguir tu camino. Buen trabajo.



MARZO

Formato: **PC** | Desarrollador: **Raven** | Editor: **Proein** | Jugadoress: **1-32** | Disponible: **Marzo**

SOLDIER OF FORTUNE

Cómo sobrevivir a la estela de *Quake 3* y *Unreal Tournament*.

La última creación de Raven corre un riesgo evidente: convertirse en una de las víctimas de la guerra sin cuartel entre *Quake 3* y *Unreal Tournament*. En estos tiempos de *deathmatch* competitivo y rápido, un *shoot'em up* al viejo estilo, centrado en la partida individual con guión, difícilmente va a ser recibido como un acontecimiento. Pero no dejemos que las modas y la evolución natural de los géneros enturbien nuestra capacidad de juicio.

Tal y como sugiere el título, encarnas a un mercenario, un soldado que recorre el mundo eliminando francotiradores, terroristas y demás escoria por un módico precio. No es un planteamiento muy edificante, pero es que lo cierto es que este juego se inspira en una de las revistas financiadas por la norteamericana Asociación de Amigos del Rifle, así que estaba claro que no iban a ser las piadosas aventuras de una asistenta social.

Al margen de su dudoso trasfondo, *Soldier of Fortune* es un producto serio, justo lo que se puede esperar de una compañía con la trayectoria de Raven (*Hexen 2*, *Heretic 2*, *Star Trek Voyage: Elite Force*). Su partida individual ofrece dosis de acción narrativa a la altura del excelente, aunque algo corto, *Half Life: Opposing Force* y su factura técnica es impecable.

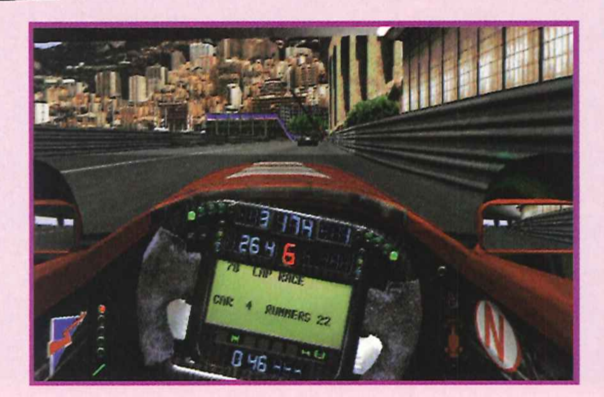
Se nota mucho la presencia entre bastidores del maduro (pero todavía muy eficaz) motor de *Quake 2*, pero Raven no ha perdido la oportunidad de desarrollar tecnología propia. Muy destacable es el sistema de animación, que separa el cuerpo humano en 26 zonas diferenciadas. Así, puedes disparar a tus enemigos en las manos, los pies las rodillas, las armas que llevan o incluso las gafas de sol, cosa que abre ante ti todo un mundo de posibilidades, ya sean estratégicas o de simple espectáculo. Puede que *Kingpin* escandalizase a más de uno con su juvenil aproximación a la ilegalidad y la violencia, pero *Soldier of Fortune* es una bacanal de excesos digna de provocar una auténtica cruzada entre los defensores de las buenas costumbres.

Aun así, no dejemos que la profusión de vísceras nos haga perder de vista las sutilezas que también ofrece el juego. El motor de *Quake 2* ha sido exprimido al máximo hasta producir muy convincentes escenarios al aire libre, en especial los de la soberbia escena del tren estilo *GoldenEye*. Tampoco está nada mal que este juego ofrezca la posibilidad de deslizarse con la espalda pegada a las esquinas, otro probable homenaje al juego de James Bond, de Rare.

Comparado con los de *Quake 3* y *Unreal Tournament*, es evidente que el *deathmatch* de *Soldier of Fortune* cojea un poco, como pasaba con los de Half-Life, Sin o Kingpin. De todas maneras, Raven ha prometido alguna que otra sorpresa que hará de este juego algo más que una simple exhibición de violencia absurda y gratuita. De aquí a treinta días te contamos el resto. 

LANZADERA

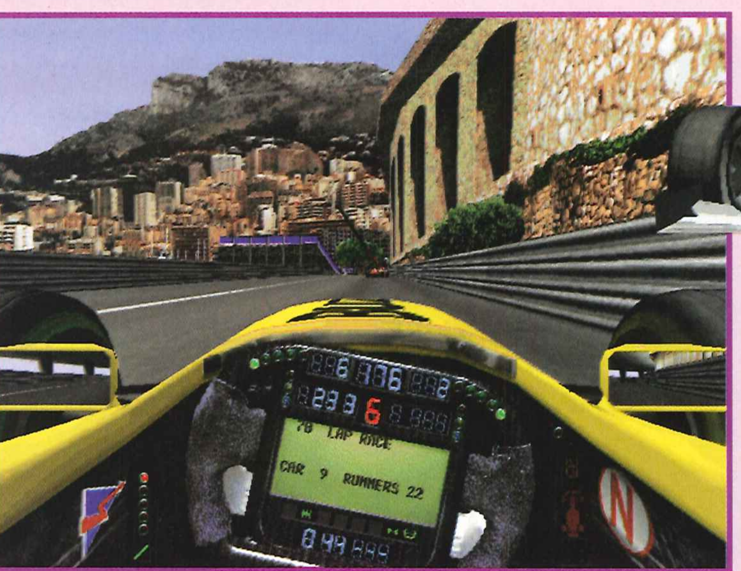
MUY PRONTO SERAN TU OBSESION





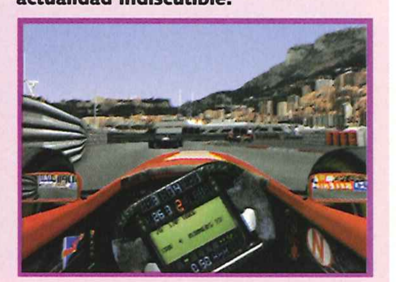
■ Aunque de momento sólo funciona en modo software, lo cierto es que *Grand Prix 3* ya parece un juego a la altura de sus más cualificados competidores.





■ Mónaco es el único circuito cuya presencia en el juego está ya asegurada.

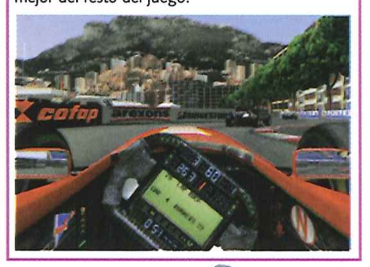
■ Se basa en la temporada 1998, pero todo lo demás es una actualidad indiscutible.



LO MEJOR

La rueda de la fortuna

Pocas veces hemos visto unos volantes diseñados con tanto mimo. El interior de los coches ha sido creado a partir de fotografías de prototipos, y los volantes son muy sensibles a cada curva o cada bache del circuito. Sólo es un pequeño detalle, pero el hecho de que haya sido resuelto con tanta precisión y elegancia te hace esperar lo mejor del resto del juego.



VERANO

Formato: **PC** | Desarrollador: **Geoff Crammond** | Editor: **Proein/Hasbro** | Jugadores: **sin confirmar** | Disponible: **Verano**

GRAND PRIX 3

Pole position para el desarrollador solitario

Hoy día casi todo el mundo piensa que la época de los pioneros, cuando un solo programador encerrado entre cuatro paredes podía desarrollar un juego, ha pasado a la historia. Pero que alguien intente explicarle eso al veterano Geoff Crammond, que ha esperado a la tercera entrega de su magnífica serie Grand Prix para aceptar por primera vez algo de ayuda. Y no mucha.

No lo dudes ni por un instante, esto sigue siendo una creación de Geoff Crammond y de casi nadie más. Como tal, está tardando más de la cuenta pero se espera con muchísima impaciencia.

Crammond ha enseñado muy poco de su trabajo, pero la expectación es comprensible, ya que este tipo es el rey de los juegos de Fórmula1. Muchos consideran que su *F1 GP2*, un juego que ya tiene cuatro años, sigue siendo el mejor simulador automovilístico de la historia, y nosotros casi te diríamos que estamos de acuerdo. Vale, los gráficos ya no impresionan tanto, pero es el gusto por el detalle lo que hace que los juegos de Crammond marquen diferencias.

Grand Prix 3 promete simulación detallada, aunque seguro que también hará las delicias de los que adoran los juegos disfrutables desde el principio y con controles estilo arcade.

Aunque se base en la temporada de 1998 (con lo que concede a sus rivales un par de años de ventaja en lo que se refiere a puesta al día), Crammond promete que el juego se irá actualizando con regularidad en cuanto esta versión esté finalmente acabada.

El motor es nuevo, y parece funcionar estupendamente, aunque sólo en modo software (el acelerador de hardware está siendo implementado en estos momentos). Como era de esperar, los escenarios, los detalles de media y larga distancia y los coches en sí tienen un aspecto inmejorable. Aun así, es la profundidad y rigor de la simulación lo que de verdad va a seducir a los buenos aficionados. Se ha trabajado mucho en el tipo de conducción, la física del juego y la IA, y la cantidad de opciones configurables es abrumadora. Todo, desde las reacciones de los neumáticos al cálculo de las distancias en carrera, pasando por los frenos y alerones, está cuidado al máximo para que de impresión de realismo y riqueza táctica a la hora de plantear la carrera. Crammond ha prometido también que los cambios atmosféricos influirán directamente en la conducción y no se quedarán en simple anécdota decorativa.

A pesar de que han pasado cuatro años y que la tecnología para PC ha cambiado muchísimo, parece que Crammond se mantiene fiel a sí mismo. La proliferación de volantes periféricos no le ha pasado desapercibida, pero aun así promete que será perfectamente posible jugar a *Grand Prix 3* con el teclado.

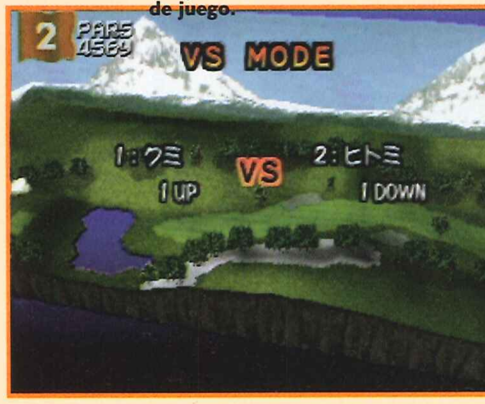
Casi todo lo que sabemos puede calificarse de publicidad previa, ya que Crammond no tiene intención de hacer circular betas hasta que su trabajo esté terminado. Sólo esperamos que esté disponible en verano, como asegura Hasbro, y que el lanzamiento de esta probable maravilla no se aplace una vez más.





■ La banda sonora es tal vez el punto flaco del título.

■ Podrás jugar contra varios amigos en distintas modalidades de juego.







SIN FECHA

LO MEJOR

Si estos juegan golf yo soy levantador de pesas

En *Everybody's Golf 2* cuentas con personajes propios de un simulador de verdulerías. Al comienzo tienes a Sam, una rubia que fanfarronea con el palo cuando le va bien y se hala las trenzas cuando no acierta, Mel, un alegre jubilado con sonrisa de candidato presidencial y una considerable barriga, y Cedric, que más que jugador de golf parececantante de reagee. Con ellos puedes comenzar un largo camino por decenas de campos y cientos de hoyos, en el que puedes ir accediendo a nuevos personajes en modalidades de juego tales como campeonatos, entrenamiento o Vs. Pero el sistema de juego es mucho más serio, tanto que puedes darte cuenta, si no lo sabías, que el golf es un asunto complejo.



Formato: **PlayStation** | Desarrollador: **Sony** | Editor: **Sony** | Jugadoress: **1-4** | Disponible: **Sin confirmar**

EVERYBODY'S GOLF 2

Diviértete mientras te lavas los dientes.

Si no conoces juegos de golf es fácil que estés pensando que Everybody's Golf 2 es otro título absurdo, de esos que aprovechan cualquier deporte como pretexto para un simulador que no tiene nada que ver con la vida real, o de los que deforman esos deportes reales casi irrespetuosamente para alcanzar un ideal de diversión que casi nunca llega.

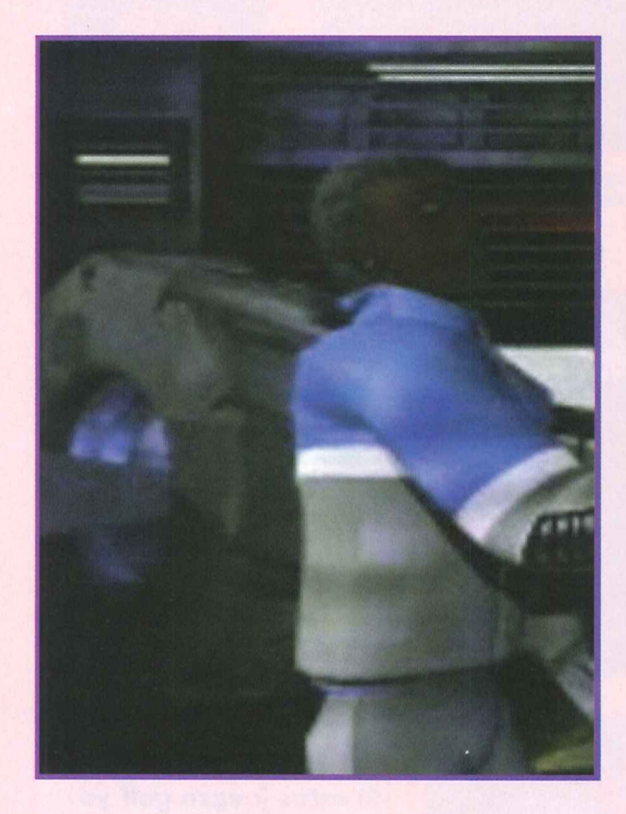
Pero *Everybody's Golf 2*, por lo que hemos podido ver hasta el momento, evita caer en estos ridículos extremos. Con ello no estamos afirmando que será un gran título, pues apenas hay material jugable. Pero en la beta que nos ha llegado se ve un juego con personajes graciosos, que no caen en la inexpresividad de los golfistas que vienen a la mente cuando piensas en este deporte, y que, por otro lado, no carece de condiciones suficientes de jugabilidad como para lograr que el golf sea lo que es en realidad: algo más que darle a una pelota con un palo.

La llena de innumerables datos que sólo empezarás a aprovechar tras muchas partidas. Antes de cualquier tiro debes tener presente la dirección del viento, la inclinación del terreno, la distancia a la que tienes el hoyo y hasta el lugar donde le debes pegar a la bola, si activas la opción correspondiente. El movimiento requerido para golpear la bola se hace mediante el método ya habitual en juegos de golf, que consiste en tres pulsaciones del botón X: una para comenzar el movimiento, otra para definir la longitud del viaje de la bola, y una última para precisar la dirección del tiro. Suena fácil, y en realidad lo es. Sin duda alguna los jugadores de golf real pensarán que esto no tiene nada que ver con la exigencia de un golpe en el que interviene todo tu cuerpo, en donde la menor incomodidad significa varios metros de diferencia y la concentración tiene que aplicarse completamente en un segundo, y todo ello en medio de tranquilas caminatas por el bosque. A esos jugadores les recordamos que *Everybody's Golf 2* no pretende ser un simulador, sino un juego divertido, basado en el golf, pero al que puedes jugar mientras hablas por teléfono, o mientras te lavas los dientes, o si tienes en casa algún huésped que no tenga idea de videojuegos y no sepas cómo entretenerle.

En los gráficos no son una exhibición de fantasía visual, pues las atmósferas realistas, relajantes como lo deben ser los campos de golf, se mezclan aquí con elementos de colores artificiales y texturas no del todo precisas. Seguiremos informando.

LANZADERA

MUY PRONTO SERAN TU OBSESION





■ Una vez más, destruir partes del escenario puede ser una buena estrategia de carrera.







■ El modo Scramble te sitúa en una estrecha carretera cuyas cunetas son profundas abismos.

ABRIL

Formato: **PlayStation/PC** | Desarrollador: **ATD** | Editor: **Sony/ Psygnosis** | Jugadores: **1-2** | Disponible: **Abril**

ROLLCAGE STAGE 2

Nuevo asalto al futuro de las carreras

R*ollcage* y *WipEout* son dos juegos frecuentemente comparados entre sí, pero mientras el título estrella de Psygnosis ha ido fortaleciéndose secuela a secuela, *Rollcage* ha tardado más de la cuenta en volver a saltar al ruedo.

Pero parece que esta vez va en serio. ATD está a punto de acabar el proceso de desarrollo de esta secuela del añejo simulador futurista y piensa editarlo en abril. La principal crítica que recibió el primer juego de la saga es que después de las colisiones volver al circuito se convertía en una auténtica pesadilla. *Stage 2* ha suavizado un poco las cosas, pero sigue siendo un juego principalmente basado en choques múltiples y espectaculares explosiones.

El juego ofrece un diseño completamente nuevo, sin repetir los circuitos del original. O al menos esa es la teoría, porque en cuanto des un par de vueltas los escenarios empezarán a resultarte familiares, incluso los más extravagantes.

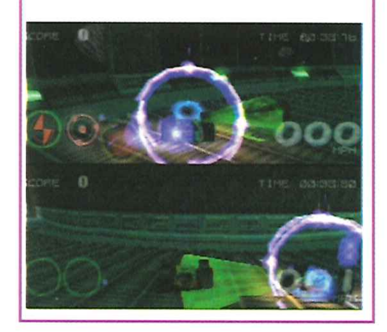
El repertorio de *power-ups* ha aumentado de siete a doce y aparecen nuevas armas de espectacular efecto, como una ametralladora de largo alcance, un generador de radiaciones destructivas que se expanden en todas las direcciones y un campo protector que propulsa a la cuneta a los vehículos que se acercan más de la cuenta. Todas las armas tienen diferentes tipos de fuego y un efecto creciente, así que cuanto más las usas más destructivas y espectaculares se vuelven.

Tampoco está nada mal que el juego incluya nuevos modos, en especial uno de combate que funciona como frenético *deathmatch* para dos jugadores. Este tipo de novedades, así como alguna que otra mejora en aspectos que el juego original no resolvía del todo, dan a entender que ATD ha superado sus dudas y que tal vez estemos en los albores de una nueva serie de éxito.

LO MEJOR

Uno contra uno

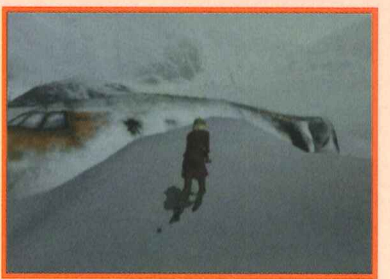
El recién desarrollado modo de combate va a darle a *Rollcage Stage 2* mucha cuerda adicional. Hay una serie de escenarios «arenas» para dos jugadores en los que dos jugadores pueden competir con las reglas que se autoimpongan (ya sea regulando el número de puntos necesarios para conseguir una victoria o marcando un tiempo límite). Este modo supone una entretenida y rica alternativa al delirio sobre ruedas que ofrece el resto del juego. Muy recomendable.



■ **(Arriba) Miserable vegetal integaláctico a punto de transmitir su infame virus.**







■ **Explora y dispara, dispara y explora.**

SIN FECHA

Formato: **Dreamcast** | Desarrollador: **Warp** | Editor: **Sin confirmar** | Jugadores: **1-2** | Disponible: **sin fecha**

D2

Armas de mujer

D2 tiene un punto de partida ciertamente dramático. Tu nombre es Laura, y eres la inocente pasajera de un avión secuestrado por terroristas. Un meteorito destruye una de las alas y el avión se estrella en un recóndito paraje del interior de Canadá.

El meteorito transportaba un terrible virus intergaláctico que convierte a sus víctimas en una especie de vegetales sedientos de sangre. ¿Su objetivo? Infectar a toda la raza humana.

¿Virus? ¿Mutaciones? Sí, todo esto suena sospechosamente a *Resident Evil* y a terror y supervivencia. Pero la cosa no se queda ahí, ya que el juego de Warp contiene elementos de RPG, de juego de aventuras y de *shooter* a lo *Virtua Cop*. Además, sus principales alicientes son un guión de una solidez casi cinematográfica y un vasto territorio a explorar.

Warp ha dedicado muchos esfuerzos a recrear con la máxima fidelidad un páramo helado, lleno de nieve que reacciona en todo momento como la nieve real. Verás profundas huellas en el suelo nevado, copos de niene arrastrados por el viento, ramas de abetos cubiertas de nieve... La elección de escenarios no ha sido en absoluto casual, los desarrolladores querían que contribuyese a la atmósfera de desolación y soledad casi metafísica que preside el juego. Lo único que se hecha de menos es que Laura vaya vestida como exige la ocasión. A nosotros se nos encoge el alma al verla vagar en minifalda por tan gélido paisaje.

El juego es un ambicioso intento de combinar varios géneros para producir un título fluido, atractivo y cinematográfico. Tal vez lo más destacable es la coherencia y equilibrio con que Warp ha sabido mezclar elementos tan diversos. Las plantas no habían dado tanto miedo desde *La tienda de los horrores*.

LO MEJOR HASTA AHORA

Del todo monstruoso

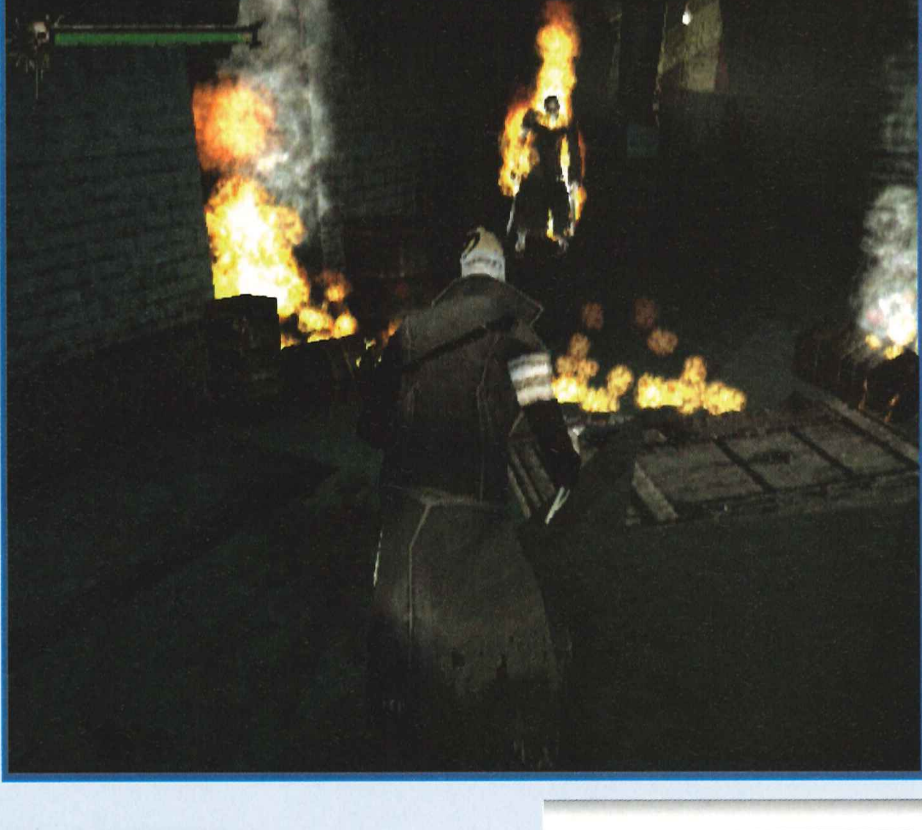
Aunque la mayoría de criaturas amenazadoras que aparecen en *D2* están más o menos inspiradas en *La cosa*, una de las mejores películas de John Carpenter, algunas de ellas podrían hacerse un hueco en la galería de seres más asquerosos y terroríficos jamás vistos en una consola. ¿Qué decir de este desagradable híbrido de planta y sangre coagulada que extiende sus tentáculos por doquier? No dudes ni por un momento que *D2* es un juego para estómagos curtidos.



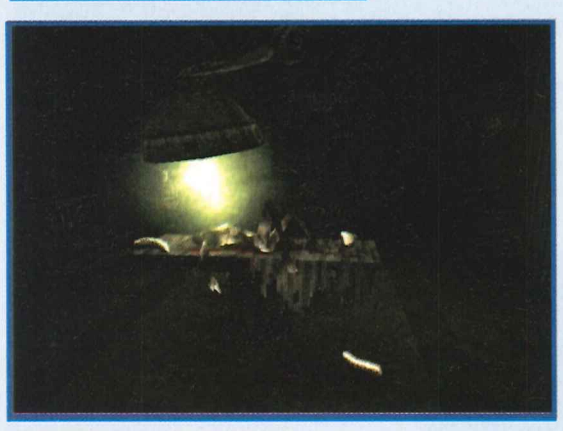
LANZADERA
MUY PRONTO SERAN TU OBSESION

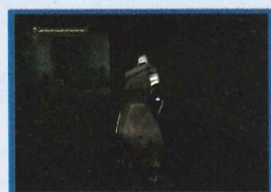






■ **Un juego lleno de claroscuros: ambientes nocturnos y fogonazos de pólvora y sangre.**







■ **Kalisto ha profundizado en la espeluznante oferta del original. Parece que los resultados saltan a la vista.**

LO MEJOR

Bodas de sangre

Éste es uno de aquellos juegos que parecen esponsorizados por marcas de tomate frito estilo casero. Su color predominante es el rojo. Y en densos coágulos, con alguna que otra víscera a modo de entremés. La última hornada de juegos sangrientos (léase *Wu Tang Taste the Pain* y subproductos del estilo) no se ha ganado siquiera el cariño de los incondicionales de la hemoglobina, así que NC tiene por delante la tarea de revitalizar un viejo y saludable género.



ABRIL

Formato: DC/PlayStation | Desarrollador: **Kalisto** | Editor: **Konami** | Jugadores: **1** | Disponible: **Abril**

NIGHTMARE CREATURES
Sangre fácil

Con la sangre que hay en este juego se podría operar durante meses en cualquier hospital de cualquier gran ciudad. Da miedo, es atmosférico y todo eso. Pero, ¿realmente necesitamos otra aventura gótica con enemigos semimuertos después de haber jugado a *Resident Evil3: Nemesis*? Si es ésta, parece que sí.

NC II tiene París como escenario y se inicia justo un siglo después del original. La verdad es que ha pasado bastante tiempo y, con el aluvión de juegos de acción situados en ambientes oscuros, es fácil olvidarse de la primera parte. Lo que pasa es que *NC II* es diferente. Más que nada porque se atreve a hacer todo lo que los demás sólo sueñan algún día atreverse a pedir a sus padres (es casi más bestia que *Berserk*). Y es que el mérito de este juego no está sólo en la magnífica ambientación, en la creíble historia o en el hecho de que cuando lo juegas te olvidas de que eso es lo que estás haciendo, y realmente vives la aventura. No, aquí la clave es la sangre y la irreverente violencia. *NC II* no está destinado a los niños que quieren hacer carreras de teleñecos. Se trata de una creación que pide a gritos una calificación moral, un par de ataques de nervios en Antena 3 y el ABC, así como la creación de una plataforma de padres conservadores en contra de la violencia en los juegos. Es genial.

Pero contemos la historia. Nosotros somos Herbert Wallace, una víctima de las tribulaciones del malvado Crowley, quien de manera mística y, claro, poco explicable, ha sobrevivido al dolor de *NC*. Como un futbolista al final de su carrera, el hombre se ha mudado de Londres a París, para allí seguir siendo malo, que es lo que mejor se le da. Crowley, o sea, tú, clama venganza, y para llevarla a cabo se desplaza a la ciudad del amor. Tu personaje es un señor guiado por la ira y el rencor, alguien que disfruta decapitando a sus víctimas. Pero no se para aquí, luego las patea y, más tarde, las apuñala. El sadismo de este personaje no tiene límites, y eso que es el héroe. No queremos ver al malo, la verdad. Para acabar con sus enemigos, Wallace utiliza una serie de movimientos de lucha y combos.

Además, a medida que explora este magno escenario, va recogiendo *power ups* asesinos (desde antorchas a abejas psicóticas...). Aparte de apropiarte de estos elementos tan útiles, el escenario es totalmente interactivo. En un juego normal significa que puedes encontrar llaves que abren puertas, piezas de *puzzles* o atajos. Aquí puedes hacer también todo esto (el juego tiene una parte importante de exploración), pero, sobre todo, lo puedes destrozar, como si fueras un miembro de los Rolling Stones en un hotel de Tailandia. Genial. ¿Quién quiere abrir una puerta cuando le puede dar un hachazo? ¿Quién quiere la llave de un baúl cuando lo puede abrir a mamporros? Adorable.

Gráficamente, el juego es impecable (sobre todo la versión para DC). Nunca baja la velocidad y la cámara no pierde la perspectiva. Además, no hay pasajes aburridos en los que sólo se trata de aprender a saltar a la comba. Aquí, nada más introducirte en el juego a través de una escena con música de Rob Zombie, ya tienes que enfrentarte a una gran variedad de bestias indescriptibles en su fealdad, provocando violentas transfusiones de sangre y siendo tan malo como quieras, pues eres el bueno.

Para acabar, destaca la brillantez de las escenas de corte, así como el detalle de eliminar las pausas para guardar el juego (éste se autoguarda sin que ni te enteres). Después de todo esto, suponemos que ya sabes por qué un mes después de *Resident Evil 3* y dos antes de *Code Veronica* alguien puede querer este juego. Es, de verdad, violento, tiene enemigos feos, violencia gratuita y un diseño impecable. Sin duda, *NC II* es la mejor manera de pasar unas cuantas horas sin utilizar ni una neurona. Y, recordad, es sólo un juego, esto que hace este señor está mal, ¿eh?



■ Eccho the Dolphin inaugura con todos los honores el género de los Greenpeace'em up.

■ Gracias a Sega, hemos descubierto que hasta los cachalotes y orcas asesinas tienen su corazoncito. Todos menos los malvados tiburones.





ABRIL

Formato: **Dreamcast** | Desarrollador: **Appaloosa** | Editor: **Sega** | Jugadores: **1** | Disponible: **Abril**

ECCHO THE DOLPHIN

En el fondo del mar.

Suele decirse que la realidad supera siempre la ficción, y muchas veces es cierto. Este hiperrealista juego de Sega se basa en la vida subacuática real, aunque salvando algunas distancias evidentes por motivos técnicos: el litoral marino tropical posee sin duda un montón de densidad de población piscícola no reflejada, y aunque nos consta que los delfínes y ballenas se comunican entre sí, dudamos que lo hagan en un inglés coloquial de California.

Eccho the Dolphin será un juego sorprendente. Ya lo fue en su primera versión para Megadrive, en esos años en los que Sega dominaba el mercado de los videojuegos y se podía tomar la libertad de sacarse de la manga un plataformas 2D en el que un delfín algo torpón coleccionaba un sinfín de joyas de colores. La verdad es que esta bella fábula ecologista no creó excesiva escuela, aunque sin duda tenía buenas cualidades.

El *Eccho the Dolphin* para Dreamcast es un juego extraordinario. Nuevamente la consola del espiral sorprende a propios y extraños y nos ofrece una experiencia inmersiva en todos los sentidos de la palabra, y es que a este juego solo le falta mojar. Las texturas son reales, la luminosidad sorprendente, y el ratio de generación de los fondos acertadísimo y muy parecido a lo que sería la realidad bajo el agua. En cuanto a la animación del simpático mamífero marino, qué te vamos a decir: parece un vídeo.

Con el paso de los niveles el decorado se va complicando un poco, lo que lógicamente ralentiza a ojos de un experto la cantidad de frames por segundo, pero está bien disimulado, todo dependerá de si fuerzas situaciones en la que aparecen varios elementos móviles a la vez.

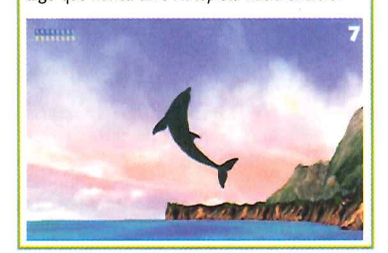
El control es otra de las maravillas. Podrás manejar a Eccho con una precisión absoluta y total, pudiendo realizar acrobacias dignas de un parque acuático en Orlando.

Tal vez lo que pide a gritos *Eccho the Dolphin* es un poco más de tensión y actividad. El juego se basa en una sencilla estructura de misiones (vamos a salvar a la pobre ballenita atrapada entre las rocas) sólo amenizada por algún que otro susto ocasional (como ese tiburón de cinco metros que nos hace saltar de la silla con una certera dentellada). Es digna de mención la posibilidad de realizar tareas en equipo con otros delfines, que se ponen al lado de Eccho y se mueven de modo idéntico bajo tu control, cosa que parece un pequeño homenaje cutre a los ballets acuáticos de Esther Williams. En la beta que hemos probado se han detectado algunos errores de programación que hacen que te quedes fuera del área de juego, en tierra de nadie, con la imposibilidad de volver, problemas que esperamos , para la credibilidad del juego, hayan quedado resueltos en la versión final, así como la traducción a nuestro idioma.

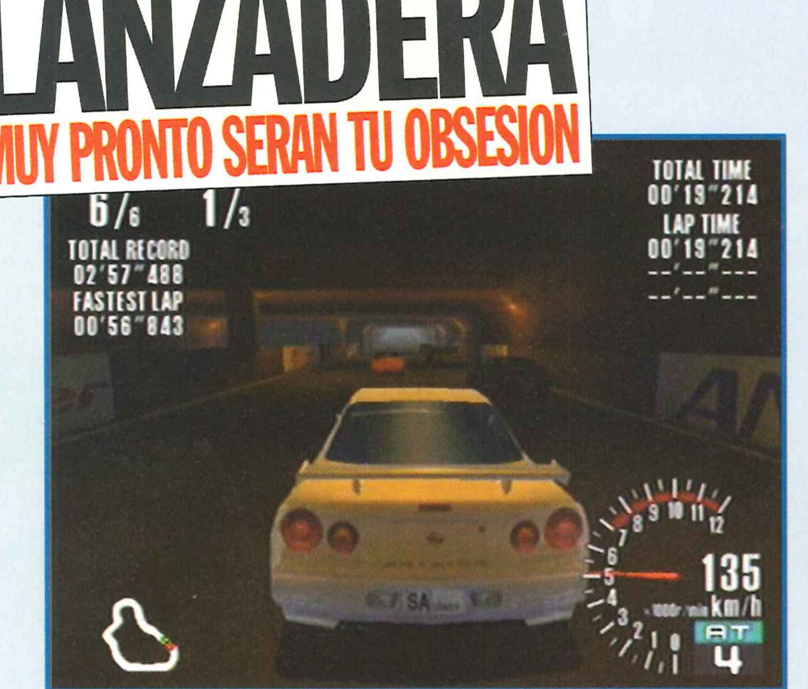
LO MEJOR

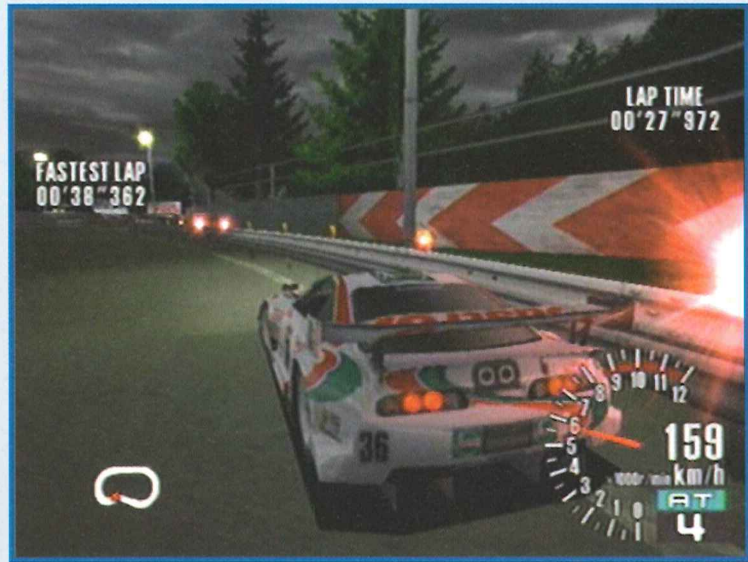
Cousteau estaría orgulloso.

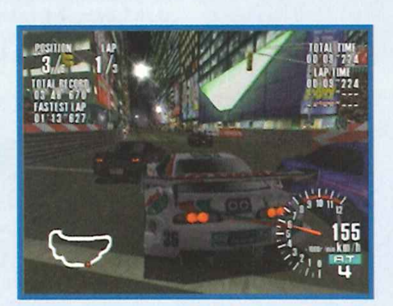
Los 128 bits de la Dreamcast se han convertido en una excelente forma de simular la realidad. *Eccho the Dolphin* no llega al esplendor técnico y la insólita complejidad de *Shenmue* o *Sega GT*, pero como simulación de un mundo submarino completo, creíble y hermoso no tiene precio. Tu delfín desfacedor de entuertos es una especie de Michael Landon acuático que recorre un microcosmos lleno de atractivo y matices, algo que nunca tuvo *Autopista hacia el cielo*.



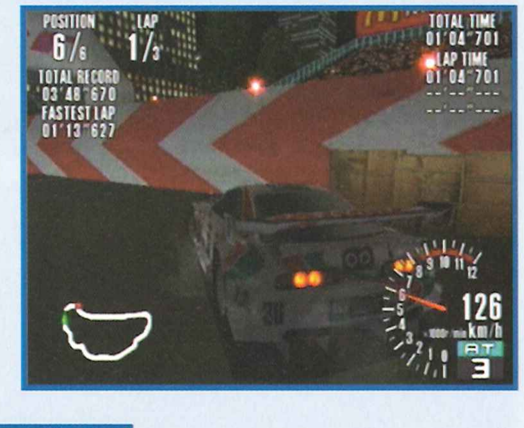
LANZADERA
MUY PRONTO SERAN TU OBSESION







■ El nivel de detalle de los coches es enorme, y los brillos de la chapa parecen de verdad (no son tan exagerados como los de GT2 o GT2000).



■ Los conductores controlados por la CPU son insoportablemente agresivos, te echan fuera siempre que tienen ocasión.







SIN FECHA

Formato: **Dreamcast** | Desarrollador: **Sega** | Editor: **Sega** | Jugadores: **1-2** | Disponible: **Sin fecha**

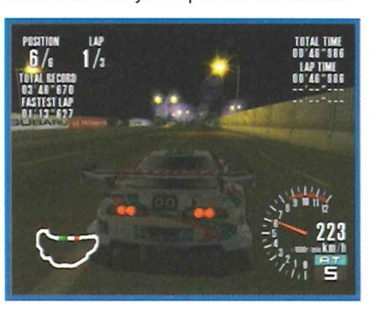
SEGA GT HOMOLOGATION SPECIAL

Simulación al estilo Dreamcast

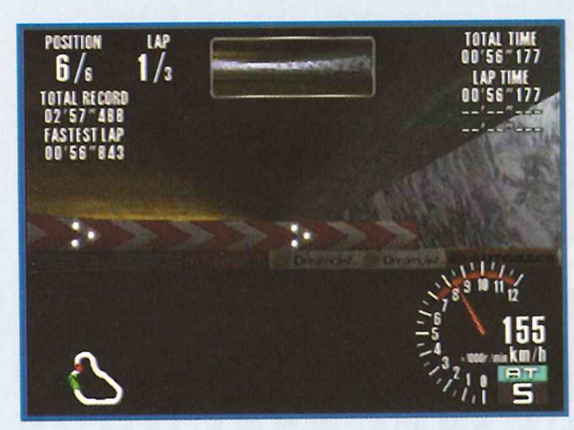
Más de cien coches en total es el abanico que pone a disposición del jugador lo nuevo de Sega, el esperadísimo *Sega GT Homologation Special*, un simulador de carreras de coches que ha dejado en el más absoluto de los ridículos a *GT2* en las tiendas japonesas. Nada más verlo, te enamoras de él. Es una delicia gráfica indescriptible, y ese es precisamente el punto flaco de *Gran Turismo 2*, así que...

Pero no te equivoques: *Sega GT* es mucho más que un juego con buenos gráficos. Para Sega, la jugabilidad es lo primero. *Sega GT* ha sido desarrollado con el mismo motor gráfico de *Sega Rally 2*, pero con ciertos retoques para obtener una mayor velocidad. Eso es, más o menos, lo mismo que decir que *Sega GT* cuenta con una versión mejorada del motor gráfico que dio vida al juego de carreras visualmente más perfecto de todos los tiempos. Ahí queda eso...

Las razones por las que Sega ha retocado el motor gráfico no son que la versión original para *Sega Rally 2* tuviese algún problema —si has visto *Sega Rally 2*, entenderás que no es posible encontrar problemas gráficos en él—, sino que *Sega GT* es de carreras sobre asfalto. Eso quiere decir, por un lado, que los coches van mucho más rápido (con lo que se mueve una mayor superficie de terreno



en pantalla); y por otro, que los circuitos han de ser mucho más grandes, para que no se acaben en un suspiro al ir los coches como el doble o el triple de rápido que en un arcade de rallies. En el plano práctico, las consecuencias de los retoques al motor gráfico son dos: si paras el coche, puedes ver los perfiles angulosos de algunos elementos, ya que se ha reducido el número de polígonos para aumentar las prestaciones; pero con el coche en movimiento... ¡por todos los píxeles!, ¡da vértigo! Hasta más de 250 kilómetros por hora con una sensación de velocidad REAL, una conducción REAL y una suspensión



■ **Fíjate en las señales luminosas del cartel, ¿te las imaginas en movimiento?**





■ **Más de 100 modelos reales, a cuál más rápido, a tu completa disposición.**







■ **Repeticiones de lujo para un juego de lujo.**

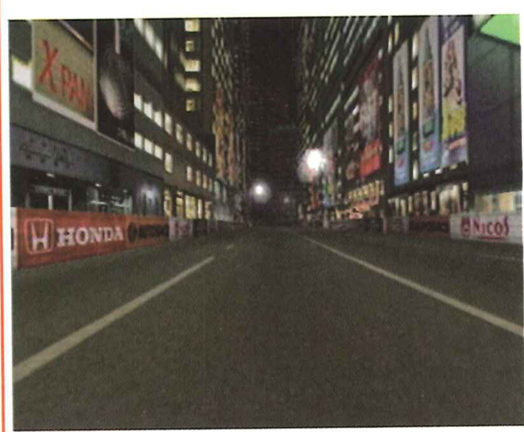
REAL. Cuando pillas una curva a la derecha a esa velocidad, por muy abierta que sea, y notas cómo todo el peso del coche se apoya en las ruedas izquierdas, entras de lleno en una sensación de fragilidad que hasta ahora no habíamos experimentado nunca. Absolutamente nada que ver con *GT, GT2, Colin McRae* o el propio *Sega Rally 2*. Esto es nuevo, único, diferente.

Sega GT tan sólo guarda un parecido sospechoso con otro juego: la versión arcade de *Touring Car Championship*. ¿La recuerdas? Fue una de las primeras recreativas con *force-feedback* de la historia, y exhibía gráficos brillantes, soleados y rapidísimos. Así es *Sega GT*: un pequeño mundo de aspecto real, soleado, colorido, muy alegre, con música al más puro estilo Sega y velocidad a cubos. Todos los coches del juego son reales, de las principales marcas japonesas: Nissan, Mitsubishi, Toyota... Y por supuesto, no falta la publicidad en los escenarios: carteles de McDonalds por todas partes, pancartas con el logo de Dreamcast, pegatinas de Penzoil... *GT2000*, el *GT* de PS2, ya tiene un adversario más que duro. Sega GT es tan asquerosamente bueno, que si fuese un poco más real tendrías que pagar el seguro de los coches.

LO MEJOR HASTA AHORA

Luces de ensueño

Si hay algo que llama la atención por encima de todo en Sega GT, eso son sus gráficos. Especialmente, los efectos de luz en tiempo real. Túneles estilo Ridge Racer Type 4 en los que cada bombilla, cada lucecita, cada farola y cada señal luminosa interactúan en tiempo real con tu coche. Incluso al derrapar bajo una luz, el humo que despiden tus ruedas es iluminado por las fuentes lumínicas de alrededor. Pero lo mejor son las barreras de señalización de curvas: carteles con las típicas flechas rojas que indican la dirección de la siguiente curva y con hileras de luces que se encienden en el sentido de la curva, para que sepas que se trata de un viraje brusco y que debes frenar hasta casi pararte. ¡Adoramos este juego! ¿GT2? ¿GT2000? ¿Qué es eso?



AL DETALLE

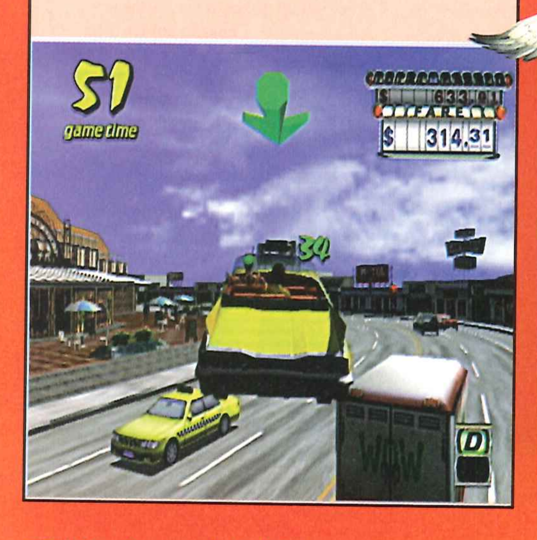
MUCHO MÁS SOBRE TUS JUEGOS PREFERIDOS

El virus virtual puede infectarte la sangre. El día que menos te imaginas, puedes verte arrastrado a las profundidades de la obsesión por culpa de un diseñador de videojuegos diabólicamente genial. *Top Juegos* conoce ese sentimiento. Lo que no sabemos es qué hay que hacer para que te pase.

P29 CRAZY TAXI



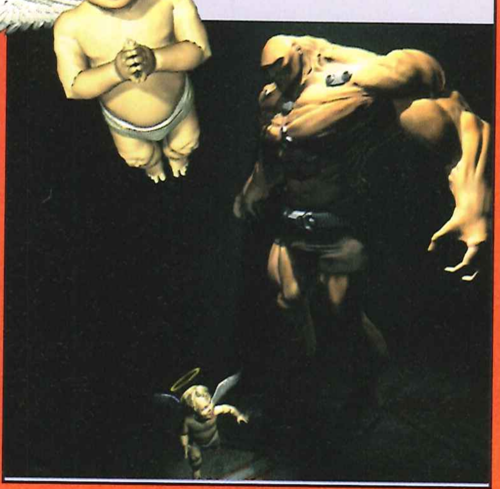
■ Pasarte horas y horas a bordo de un taxi es una experiencia muy recomendable cuando hablamos de tu Dreamcast, pero ¿y si te toca hacerlo en la vida real? *Top Juegos* te ofrece una imprescindible guía para sobrevivir a un viaje en taxi al infierno. Si la sigues al pie de la letra puede que hasta aprendas algo.



P30 MESSIAH



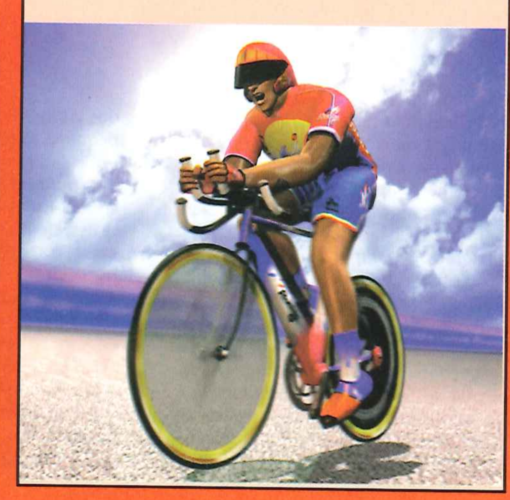
■ ¿Así que los autores de *Messiah* piensan que la posesión es algo divertido? Pues no, según nos explica el exorcista anglicano Tom Willis ser poseído no tiene ninguna gracia, es desagradable y puede que hasta peligroso.



P32 TRACK & FIELD 2



■ Los que piensan que jugar a videojuegos es una actividad sedentaria nunca han presenciado una buena partida de *Track & Field*, la serie de simuladores deportivos que exige de ti un esfuerzo agotador y hasta doloroso. *Top Juegos* te ofrece un completo programa de entrenamientos que te permitirá salir bien parado de esta dura prueba.



CRAZY TAXI

Formato: **Dreamcast** | Editor: **Sega** | Desarrollador: **Sega** | Precio: **8.990 pesetas** | Disponible: **Sí** | Jugadores: **1** | Puntuación: ★★★★★

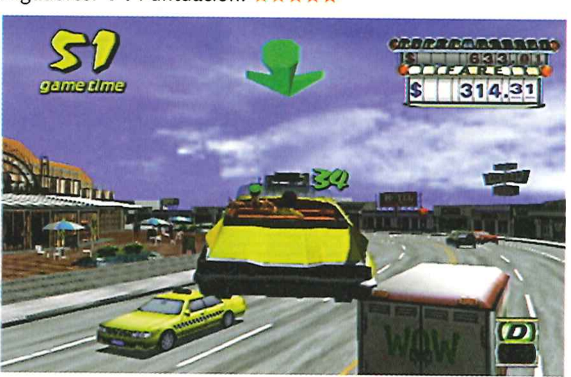


¿DE QUÉ VA CRAZY TAXI?

■ Por encima de todo, *Crazy Taxi* es la propaganda perfecta para la Dreamcast. Permite lucirse demostrando todo lo que es capaz de hacer. Y lo que es más, proporciona nuevos métodos para jugar, con el doble de niveles. Queda garantizado que este lanzamiento merece toda la atención que se le está prestando.



■ Esto es San Francisco. Aquí, tomar un taxi es toda una aventura.



■ Michael Knight se ha hecho taxista, aquí tienes El taxi fantástico.





DE QUÉ HABLAR EN UN TAXI

Cuatro ideas sobre cómo entablar conversación con un taxista, loco o no.

Los trayectos en taxi suelen ser delicados. Desde que bajan bandera, uno se ve en el dilema de si no hubiera sido mejor ir andando... o de si, después de que te hayan clavado un pastón por la carrera hace falta dar propina. Pero lo más incómodo es cómo iniciar una conversación... ¿de qué hablas con el taxista? ¿del Barça? ¿Y si él es del Madrid?

Claro que, también depende del tipo de taxista que encuentres. Existen distintas variantes dentro de la especie. Entras en un taxi, "Hola, buenas" y puede ser que te topes con un taxista del tipo a) silencioso, que conduce, cobra y adiós; un taxista del tipo b) que no para de soltar tacos a los otros conductores, acalorado y con la cara roja, y con el que probablemente no te atreverás a intercambiar más de dos palabras y hablando bajito, para no molestar, o con un taxista del tipo c) amigable y con ganas de charlar un rato. Pero con estos también hay que ir con cuidado, porque iniciar una conversación en estas circunstancias siempre es algo peliagudo. El truco está en que tú preguntes primero. Los taxistas son un pozo de sabiduría, y tienen respuesta para todo, seguro que sacarás provecho de sus palabras. Aquí tienes unos cuantos comentarios y preguntas básicas que te ayudarán:

¿Qué motor lleva este coche? El mío hace una temporada que me hace el tonto.

Sólo hay tres tipos de personas en el mundo que saben de verdad cómo funciona un coche: los taxistas, los buenos mecánicos y los padres del vecino. Por esta razón, los taxistas siempre están dispuestos a charlar sobre mecánica. Además, les gusta iluminar a los que no estamos tan entendidos en el tema. Y al final, ¿quién sabe?, quizás acaba ofreciéndose para echarle una ojeada al motor de tu coche un día de éstos.

¡Uf! ¡Qué lío esto de moverse por la ciudad! ¡Cuánto tráfico!

Los taxistas tienen un sistema de orientación que ni que estuvieran asistidos vía satélite. Si quieres saber como llegar a un sitio concreto, el camino más rápido para llegar o dónde aparcar, nuestro amigo taxista es un lince para estas cosas. No hay atajo que se le resista. Y por si fuera poco, él también tiene sus trucos.

Uy, últimamente vuelve a dolerme la rodilla que me operaron.

La salud es algo que no debemos tomarnos a la ligera, pero ¿por qué molestarse en ir al médico si nuestro taxista puede hacernos un diagnóstico gratis? Seguro que ya habrá pasado por experiencias semejantes y podrá darte el remedio adecuado.

¿Quién ha ganado el partido?

¡Qué solitario sería el trabajo de taxista si no fuera por la radio! Gracias a este aparato, los taxistas son una autoridad en eventos deportivos, y están más al día que el *Sport* o el *Marca*. Tienes acceso garantizado a cualquier resultado de partidos que te hayas perdido.

No entiendo nada de lo que ocurre en Chechenia, ¿sabe usted exactamente qué es lo que está pasando?

Los temas de política internacional son muy delicados. De todos modos, y gracias a una constante exposición a los noticieros radiofónicos, nuestro conductor estará encantado de resolver tus dudas empleando términos claros y poco complicados.

Una vez vi al conde Lequio en el super

¡Huuuy! Tema anécdota. Seguro que nuestro taxista tiene mil historias que contar, ¡no tienes ni idea de quién se sentó ayer mismo donde tú te sientas ahora! Y, cómo no, una buena anécdota es algo que siempre podrás ir contando por ahí como si fuera tuya.

¡Y TODAVÍA HAY MÁS!



■ Se supone que este truco está incluido en la versión Dreamcast de *Crazy Taxi*, pero aún no hemos sido capaces de activarlo. Mientras tanto, y para la próxima vez que te encuentres con *Crazy Taxi* en tu salón recreativo favorito y quieras jugar con la moto oculta sigue estos pasos:

1. Inserta monedas
2. Dale al acelerador y mantén acelerador y freno presionados.
3. Dale al Start.
4. Sube una marcha.
5. Suelta el acelerador y el freno.
6. Elige un conductor.
7. Baja la marcha.
8. Dale al start.

TRUQUITOS DE TAXI

Cómo ganarse las propinas



■ **No seas demasiado amable, que luego se toman confianzas.**

■ El truco para puntuar en *Crazy Taxi* es dominar las acciones Crazy Hit varias, por las que tus clientes te dejan propina. Si encadenas varios golpes puedes formar combos hasta que le des a otro coche. Los Crazy Through Combos marcan cuando zigzagueas por entre el tráfico. Puedes saltar por las rampas (Crazy Jump) o aprovechar los propulsores Crazy Dash para alcanzar la máxima velocidad. Para hacer uno, levanta el dedo del acelerador y luego acelera de nuevo. Haz lo mismo a la máxima velocidad para conseguir un potenciador de velocidad mientras giras buscando un Crazy Dash o pon la marcha atrás para un Crazy Backdash. Para detenerte, haz un Crazy Drift, marcha atrás y frena de golpe.

En el modo Arcade, pon marcha atrás y recoge a la mujer que hay detrás de ti. Te pagará 700$ por una carrera hasta el pie de la colina. Intenta también recoger a la anciana del garaje del centro comercial. Sube hasta el tejado por la rampa y recógela para una carrera sencilla hasta la comisaría. Te pagará 975$.



■ **¡Son diez mil!**



■ **AL DETALLE:** Éste parece ser un taxista del tipo b), así que será mejor que estés sentadito y calladito.

MESSIAH

Formato: **PC** | Editor: **Virgin** | Desarrollador: **Shiny Entertainment** | Precio: **No disponible** | Disponible: **Sí** | Jugadores: **1** | Puntuación: ★★★★★



¿DE QUÉ VA MESSIAH?

■ Este juego es una retorcida aventura en 3D en tercera persona. Juegas como un angelito muy mono, un querubín llamado Bob que ha sido enviado a la tierra para detener la llegada de una terrorífica fuerza maléfica. Bob no lleva armas, pero tiene la habilidad de "poseer" a la gente, situándose a su espalda y saltando entre los omoplatos de la "víctima". Gracias a esta habilidad, nuestro héroe de aureola puede avanzar por el juego sin que se le descubra fácilmente, resolver *puzzles* y causar estragos entre las fuerzas del mal. El productor de *Messiah* es el excéntrico Dave "*MDK*" Perry, señal de que el juego contiene efectos de luz increíbles, animaciones impresionantes y unos toques geniales de humor... negro. Celestial.

CAZAFANTASMAS

Top Juegos va más allá: Hemos hablado sobre posesiones con un exorcista verdadero.

¿A quién tienes que llamar si hay fenómenos en plan Poltergeist enloqueciendo tu casa o algún miembro de tu familia está poseído por un espíritu maligno? Nada de cazafantasmas, el reverendo Tom Willis es la persona que necesitas. Este cura retirado, tan afable y jovial, ha exorcizado espíritus, apariciones y otras fuerzas oscuras durante más de 30 años. Y no sólo eso, también se ha dedicado a aconsejar a personajes tan relevantes como el arzobispo de York sobre temas de lo más delicados y de los que tal vez dependa la supervivencia de la Iglesia Británica.

Alterados como estamos por el reciente estreno para PC de *Messiah* —protagonizado por un angelito que es capaz de poseer a la gente— y a riesgo de tener pesadillas por la noche, en *Top Juegos* hemos osado hablar claro con este señor sobre los espíritus, los fantasmas y el mundo de lo sobrenatural.

Buenos días, reverendo, y gracias por atendernos. Nos gustaría saber como empezó usted con este tipo de trabajo.
Siempre me han interesado los fenómenos extraños, como los ovnis y el monstruo del lago Ness. Los fantasmas son uno más de estos fenómenos misteriosos. ¿Existen o no? Así que empecé a coleccionar artículos que hablaban sobre ello y a hablar con gente que yo conocía, gente muy sensitiva, que estaba convencida de que sí que existían. Al convertirme en sacerdote, me encontré ayudando a víctimas de apariciones. Gente a la que ni la policía ni los trabajadores sociales podían ayudar.

¿Cómo se sabe si una persona está poseída?
Yo he sentido como una descarga eléctrica pasaba a través de mí y de dos personas más, que estaban a mi lado, y he visto desaparecer objetos, pero esto son más bien fenómenos paranormales. Que una persona esté poseída es algo que ocurre muy pocas veces. Cuando ocurre, la persona es consciente de que hay algo que no marcha como debería, se siente incómoda, extraña –tiene la sensación de que va sembrando "el mal" por donde va– pero no se da cuenta de que está poseída. Para que se de una posesión debe existir un motivo, como que alguien haya estado adorando a las fuerzas del mal... misas negras, rituales satánicos y todo esto. ¡A uno no le poseen mientras va al supermercado!

Bueno, eso nos deja más tranquilos. Pero, díganos, ¿quién o qué posee a la víctima?
Una parte de la creación espiritual de Dios fueron los ángeles. Por alguna extraña razón, una parte de esta creación espiritual se rebeló y desde entonces intenta alterar el orden establecido, el bueno. También hay espíritus malignos al acecho, esperando la ocasión para atacar a la más mínima oportunidad.

¡Cielo santo! ¿Y cuál es la peor experiencia que usted ha tenido?
Una vez tuve que acudir a una fiesta infantil en la que los niños hacían cosas muy raras, parecía que "algo" rondaba a algunos de ellos. Uno de los más pequeños empezó a quejarse de que no se encontraba bien, que se sentía extraño. Hice que se arrodillara y cuando quise ayudarle empezó a gruñir como un rottweiler. Recuerdo que pensé, "bueno los libros dicen que nunca muerden, ¡ojalá tengan razón!"

Ya se sabe, perro ladrador... Pero volvamos al tema. ¿Qué hay que hacer para librarse de los malos espíritus?
Yo rezo. Rezo a Dios y le pido que se ocupe de ello. Si estuviera bendiciendo una casa, diría "Que la paz sea con esta casa y con todos los que en ella viven" y procedería a bendecir cada habitación haciendo una cruz con agua bendita en cada pared, rezando en cada una de ellas y en los armarios empotrados grandes, que también son parte de las habitaciones.

¿Y funciona?
Por lo general, sí. Lo que más me sorprende es que mientras voy haciendo esto, la gente empieza a decir cosas como "¡Huy, ya se nota algo! La casa está más templada... ¡Qué sensación de paz! Nunca hubiera pensado que se notaría tanto la diferencia."

Ya, bueno. Para terminar, ¿qué consejo daría usted a la gente para evitar ser poseídos?
Si alguien sufre este tipo de problemas, siempre hay un cura, como mínimo, en cada diócesis autorizado a investigar este tipo de fenómenos... al menos en Inglaterra, aunque no creo que en España haya mucha diferencia. Sin embargo, lo mejor es no buscarse problemas y no jugar con estas cosas. Nada de espiritismo, ouijas ni cosas así. El mal existe. Después la gente dice "¡Yo no sabía que era tan peligroso! ¡No creí que pudiera pasarme a mí!"

■ *Messiah*: ¡Y ahora con alas!



■ **Bob ha poseído a Jean Michel Jarre para asombro del público...**

GHOST GUIDE

El reverendo Tom Willis nos ha pasado su folleto sobre diagnosis y curación de los fenómenos paranormales, una guía útil sobre los distintos tipos de fenómenos de este tipo.

Apariciones
■ Figuras de dos o tres dimensiones de personas que han muerto, de personas que están vivas pero lejos, de edificios, vehículos, muebles, objetos o incluso de criaturas míticas.

Presencias maléficas
■ Una sensación de amenaza que infesta el espacio vital, las casas, los objetos y las personas. Raramente poseen las mentes o la voluntad de personas y animales, pero se han dado casos.

Fenómenos positivos
■ Experiencias genuinamente divinas. Hay gente que asegura tener contacto con los ángeles. A veces se aparecen con las típicas alas.

Fenómenos físicos
■ Muebles y objetos que se mueven o desaparecen en casas, fábricas y otros edificios. Bajadas súbitas de temperatura y olores que nadie sabe de dónde vienen.

Fenómenos paranormales
■ Son muy parecidos a los descritos en el apartado anterior, pero éstos se concentran en una sola persona que parece ser el foco originario de una energía maléfica que la acosa.

NOS HAN DICHO...

Stuart Roch, el productor de Shiny Entertainment nos habla de Bob.





■ **Beam me up, Goddy.**

■ "Cuando los del equipo estábamos devanándonos los sesos para dar con un concepto nuevo de personaje, lo del angelito salió como un chiste. En la primera etapa de desarrollo de *Messiah*, Bob no era un ángel, sino una especie de Cupido que iba volando por ahí lanzando flechitas y haciendo que la gente se enamorara. Obviamente, el juego ha cambiado mucho desde la idea original, pero este pequeño personaje alado se ha ido manteniendo a pesar de todos los cambios. En el fondo es mucho más atractivo jugar como un querubín que tiene el poder de poseer a la gente. Le pusimos Bob también en plan chistoso. Realmente, este nombre le da más carácter de antihéroe.

■ **AL DETALLE:** *Messiah* puede dar un poco de miedo, pero no es nada comparado con las historias que el reverendo Tom Willis puede contarnos en una tarde. ¡Qué escalofríos!

"La gente verdaderamente poseída siente una especie de insatisfacción íntima que no puede explicar."

TRACK & FIELD 2

Formato: **PlayStation** | Desarrollador: **Konami** | Editor: **Konami** | Precio: **7.990 pesetas** | Disponible: **Sí** | Jugadores: **1-4** | ★★★



¿DE QUÉ VA INTERNATIONAL TRACK & FIELD 2?

Es la secuela de un juego de éxito en el que las disciplinas olímpicas se simulaban utilizando unos métodos de control tan sencillos como agotadores. Cien metros lisos, natación estilo libre y ciclismo son pruebas que exigen tecleo compulsivo a la máxima velocidad y sin reparar en el dolor. El salto de longitud o el lanzamiento de jabalina exigen unos segundos de feroz tecleo para coger carrerilla y luego una bien sincronizada combinación de botones.

A los que no soportan el dolor o desprecian los pasatiempos sencillos y frenéticos les parecerá un juego insufrible. Pero si perteneces a la tribu urbana de los tecleadores compulsivos, hazte con un *multi-pad*, invita a cuatro amigos y móntate tu propios jj.oo caseros. Sólo los más fuertes, rápidos y resistentes sobrevivirán a este implacable proceso de selección natural.

DEDOS OLÍMPICOS

Cuestión de pulgares... o de nudillos.

Konami ha vuelto a desatar la noche de los dedos largos. Los jugadores de PlayStation corrían el riesgo de aburguesarse, porque cada vez menos juegos exigían un esfuerzo adicional a sus nudillos. Pero gracias a *International Track & Field 2*, volverás a, literalmente, dejarte la piel en el *joypad*. Nadie dijo que fuese fácil, pero al menos es divertido.

El juego de Konami continúa una gloriosa tradición de simuladores atléticos en los que se trata de pulsar dos teclas alternativamente y a la máxima velocidad. *Daley Thompson's Decathlon* fue el responsable de que muchos rompiésemos el tablero de plástico de nuestro Spectrum 48K en 1984, pero eso no es nada en comparación con el esfuerzo que exige correr los 100 metros lisos en menos de nueve segundos utilizando el *joypad* de una PlayStation. De acuerdo, tus pixelados atletas parecen sufrir lo indecible, pero guiarlos hacia la victoria te exige a ti también un esfuerzo físico no muy diferente al del verdadero atletismo. Para que se te haga un poco más leve, hemos escrito para ti una completa guía de supervivencia que te permitirá salir de *ITF 2* sin lesiones crónicas y con cinco dedos en cada mano.

Paso primero: reconfigura las teclas
Konami ha decidido que las teclas que aumentan la velocidad sean, por defecto, el cuadrado y el círculo. No nos parece una decisión muy sabia, ya que estos botones están uno enfrente de otro y eso hace difícil apretarlos alternativamente de forma violenta sin que, por ejemplo, uno de tus dedos toque sin querer la tecla de salto arruinando así todos tus esfuerzos anteriores. Así que dirígete a la pantalla de opciones y haz una configuración más cómoda y eficaz. Utilizar la cruz y el círculo es una apuesta segura.

Percusión feroz
La primera decisión que debes tomar es si prefieres utilizar las dos teclas a la vez con las yemas de los dedos ("teclear") o prefieres rascar uno de los dos botones con otra superficie de contacto. Si optas por la antigua y contrastada técnica del tecleo, sujeta el *joypad* con tu mano izquierda (o póntelo entre las piernas si, por ejemplo, eres zurdo) y empieza a imaginarte que eres un burócrata obseso con una máquina de escribir de dos letras.

Arriba ese pulgar
Pasamos al método de rascado básico. Dependes de tu pulgar y de la sensibilidad de tu muñeca. Utiliza el cuadrado y el círculo como botones de velocidad y desliza lateralmente el pulgar de uno a otro. Es un poco incómodo, pero funciona.

Con los nudillos
Éste ya es un método de alto riesgo. Rascar con el nudillo de tu dedo índice (o corazón, aunque esto ya es un poco más difícil) asegura que te vas a dejar tiras de piel y puede que hasta veas sangre en tu *joypad*. Pero la gloria tiene un precio.

Manga ancha
Aunque siempre puedes utilizar un guante o mitón grueso o un jersey de manga ancha y larga para proteger tu sufrido nudillo.

Cruz Roja
¿Y qué nos dices de una tirita o un poco de cinta aislante? Lo sabemos, esto se complica por momentos, pero queremos dejarte claro que sufrir mucho no es la única opción.

Alta costura
Un dedal de plástico también es una buena opción para jugadores frenéticos pero previsores. No vale metálico, más que nada porque perderás el control del rascado.

Sorpresa, sorpresa
A falta de dedal, siempre puedes utilizar media cáscara de huevo Kinder. ¿Se te podría haber ocurrido a ti? Seguro, pero agradécenos al menos que te demos ideas.

A todo gas
Y ya puestos, ¿por qué no un mechero? Lo hemos probado y no nos convence del todo, pero puede ser una buena opción cuando tienes los dedos encallecidos pero aun así quieres seguir jugando.

Sudar tinta
Un buen sustituto para el mechero puede ser uno de aquellos rotuladores gruesos que se utilizan para marcar. Hemos probado con plumas gruesas pero sólo ha servido para convencernos de que, como norma, el plástico da mejor resultado que el metal.



A la carrera
Si nada de esto te parece lo bastante agotador, consigue (de importación) la esterilla interactiva del *Dance Stage*, de Konami. No la utilices para bailar, sino para correr. Uno de nuestros colaboradores, mozarrón del norte, casi sufre un infarto el día que bajó de 12 segundos en los 100 metros lisos. Aitor, te has ganado nuestro respeto.

■ Lee un completo análisis de *ITF 2* en nuestra sección de Novedades.

Y ADEMÁS...



■ **Entre pruebas olímpicas que debutan en esta edición de *ITF 2* encontramos el levantamiento de pesas y el remo en canoa. La primera es tal vez la mejor de las disciplinas del juego, ya que requiere una poderosa combinación de ritmo, nervios de hierro y un breve pero extenuante festival de tecleo. El problema es que los jueces son poco fiables y enseguida aprenderás as hacer trampas para ganar tiempo. La carrera de canoas es muy curiosa. De hecho, es la única disciplina en la que el tecleo compulsivo no hace ninguna falta, aquí se trata de demostrar un sentido del ritmo propio de percusionistas de jazz.**

EL DESAFÍO

Supera nuestras marcas



100 metros: 8,4 segundos. Ahí queda eso.
Jabalina: 95, 5 metros. Casi nada.
Salto de longitud: En fin, el récord del mundo está en 8,95. Nosotros hacemos menos.
Levantamiento de pesos: 270 kilos. Uff.
Ciclismo: Derrota a los rivales de la CPU sin sudar ni lanzar el joypad contra la pantalla.
■ Utiliza los métodos de tecleo o rascado que te especificamos y haz saber al Comité Olímpico de *Top Juegos* cuál de ellos es más eficaz.
Advertencia: Juegos hay muchos y dedos apenas cinco en cada mano.

■ **AL DETALLE:** **International Track & Field 2. El juego de PlayStation más compulsivo y físico.**



¡CARNE FRESCA PARA TODOS!

LA SAGA RESIDENT EVIL VUELVE CON FUERZA, CON TRESNUEVOS TÍTULOS Y LOS MÁS DE APARICIÓN INMINENTE. PARA CELEBRARLO, *TOP JUEGOS* DA UN REPASO A LA HISTORIA DEL FENÓMENO *ZOMBIE*, DESDE HAITÍ Y EL MAESTRO ROMERO A LA DREAMCAST Y *CODE:VERONICA.*



Advertencia: estas páginas contienen una aterradora preview de *Code: Veronica*, el primer *Resident Evil* de nueva generación.



Resident Evil 3: Nemesis mantiene el listón muy alto.

(Abajo) Shinji Mikami, el culpable de tus pesadillas.

LA SEMILLA DEL MAL

RESIDENT EVIL FUE EL PRIMER JUEGO QUE REALMENTE DABA MIEDO. SIGUE LEYENDO SI QUIERES SABER MÁS, PORQUE *TOP JUEGOS* HA EXHUMADO LOS RESTOS DE LA SAGA.

Sientes en tu nuca un aliento fétido y pesado. Te das la vuelta y descargas tu escopeta en la figura oscura y semidescompuesta que se tambalea... un muerto viviente. El segundo disparo le ha separado la cabeza del cuerpo y el *zombie* se desploma a tus pies en medio de un charco de sangre rancia. Huyes por el pasillo en una carrera desquiciada, tus pasos retumban con un ruido sordo. Una ventana se rompe en mil pedazos y caes, como petrificado, sobre el asfalto. Pocos videojuegos inspiran un terror tan genuino.

Conocida en Japón como *Biohazard*, la franquicia *Resident Evil* de Capcom es producto de la retorcida creatividad de Shinji Mikami, que se incorporó a la compañía como diseñador en 1990. Debutó con un proyecto que unía elementos de RPG y juegos de aventuras con una atmósfera del más crudo horror *gore* y que acabaría por convertirse en todo un filón. *Resident Evil* se editó para PlayStation en 1996, después de dos años de desarrollo, y fue aclamado inmediatamente como el primer videojuego genuino de terror.

Su sublime jugabilidad se completaba con unos gráficos imponentes y la tensión constante que generaba el ataque de un puñado de *zombies* sedientos de sangre, un recurso *made in Hollywood*. Jugabas como Chris Redfield o como Jill Valentine, miembros del escuadrón antiterrorista S.T.A.R.S, enviados sin saberlo a una mansión infestada de muertos vivientes para investigar una serie de asesinatos.

El juego no había podido llegar en mejor momento para Capcom. A pesar de un historial con 20 años de liderazgo indiscutible en edición y desarrollo de videojuegos, los consumidores ya empezaban a aburrirse con tanto *beat´em up* en plan *Street Fighter 2*. *Resident Evil* demostró al mundo que Capcom podía ir más allá y Mikami recibió algo más que amables palmaditas en la espalda por parte de sus superiores. La inspiración le llegó gracias a las películas de *zombies* de bajo presupuesto del director George A. Romero. Los orígenes de *Resident Evil* se remontan a un título que no figura en los anales de la historia de los videojuegos: *Alone In The Dark*, un juego que fue creado por Infogrammes para PC a principios de los noventa. El protagonista, el detective Edward Carnby, se metía en una mansión repleta de *zombies*, con fondos estáticos y personajes poligonales. Los ángulos de cámara extraños, el curioso inventario de objetos, los *puzzles* bien hechos y la atmósfera inquietante parecen indicar que la *opera prima* de Mikami no era tan novedosa y original. Sin embargo, no es *Alone In The Dark* el juego que tiene ventas millonarias, novelas, muñecos e incontables páginas *Web*. En Osaka han construido un parque temático llamado *Biohazard* que los seis primeros meses de funcionamiento ha obtenido un éxito apabullante.

Puede que sobre el primer *Resident Evil* planee cierta sospecha de plagio pero la saga ha ido creciendo y mejorando hasta adquirir dimensiones cinematográficas. Con *Resident Evil 2* la plaga de *zombies* se extendió a las calles de Racoon City y, a partir de aquí, dos argumentos quedaban entrelazados. El primero contaba con el policía Leon Kennedy y el segundo estaba protagoni-



zado por la hermana de Chris Redfield, Claire, que iba en busca de su hermano desaparecido. En esta ocasión, el juego presentaba un enemigo muy poderoso, el mutante William Birkin, prácticamente invencible. También se apuntaba que Umbrella, una organización corrupta, movía los hilos de la plaga de zombies.

Resident Evil 3: Nemesis (juego que analizábamos en nuestro número anterior) es un paso más hacia delante y ostenta un argumento todavía más impresionante. En él, Jill Valentine retoma el papel de protagonista, sola en la semidesintegrada Racoon City, con sucesos que tienen lugar antes y después de lo que ocurrió en *Resident Evil 2.*

La serie está a punto de estrenarse en nuevos formatos. Los que tengan una GameBoy recibirán una grata sorpresa con una versión muy fiel a la original, mientras que los poseedores de N64 y Dreamcast ya están siendo agraciados con conversiones impolutas de *Resident Evil.* Pero lo que realmente nos quita el sueño es el inminente estreno para Dreamcast de *Resident Evil: Code Veronica*, que incluirá fondos en 3D y un montón de nuevas criaturas, además del retorno de Chris y Claire como protagonistas de un argumento totalmente nuevo.

Capcom ha trabajado duro para crear un reparto memorable. A medida que la saga ha ido progresando, los personajes se han vuelto más y más reconocibles y el argumento más envolvente. De este modo, cada juego Resident Evil ha conseguido dar la impresión de formar parte de una serie con continuidad, en lugar de tener en cada uno personajes repetidos en un entorno completamente distinto.

A la gente le gusta pasar miedo y la atmósfera, tan palpable, de los juegos Resident Evil está dándole a esta saga un toque de sofisticación. Además, ¿quién puede decir que nunca ha deseado ser un héroe de película, de aquellos que se enfrentan a situaciones límite? Pues aquí tienes tu oportunidad.



■ **Leon y Claire en un mano a mano contra los pellejos vivientes de *Resident Evil 2.***

Conócelos

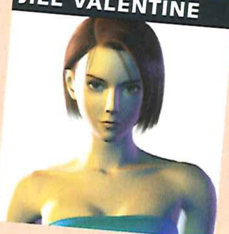
Quién es quién en *Resident Evil*

CHRIS REDFIELD



(Resident Evil, Code:Veronica)
■ Expulsado del ejército del aire por razones desconocidas, Chris Redfield fue reclutado por S.T.A.R.S por su experiencia en armamento.

JILL VALENTINE



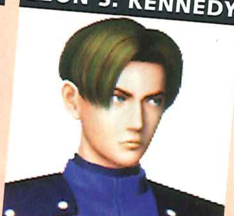
(Resident Evil, Resident Evil 3)
■ La compañera de equipo de Chris en el Alpha Team de Racoon City. La llaman la reina de las llaves. Lucha sola en Resident Evil 3.

CLAIRE REDFIELD



(Resident Evil 2, Code:Veronica)
■ Es la hermana de Chris, una chica bien preparada, aunque con esa chaqueta roja no pasará desapercibida. Al principio de *Code: Veronica* es capturada por Umbrella y la abandonan en una isla llena de zombies hambrientos.

LEON S. KENNEDY



(Resident Evil 2)
■ El último policía superviviente de Racoon City. Un chico listo.

BARRY BURTON



(Resident Evil)
■ El miembro pelirrojo de S.T.A.R.S, un poco corto. Va en serio, no está fingiendo.

ALBERT WESKER



(Resident Evil)
■ En teoría, un miembro más del escuadrón S.T.A.R.S, pero detrás de esas oscuras gafas de aviador esconde su verdadera identidad –es un agente doble de Umbrella, el muy rata.

ADA WONG



(Resident Evil 2)
■ Una enigmática superviviente de la masacre *zombi* de Racoon City. Quiere hacerse con el virus G que crea a los *zombies*. ¿Será que no distingue el bien del mal?

CARLOS OLIVIERA



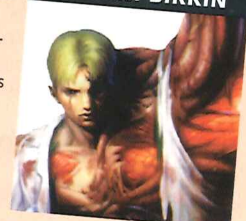
(Resident Evil 3)
■ ¡Vaya pájaro! Un sudamericano de 21 años contratado por la Countermeasure Force de Umbrella. Cuando los *zombies* se lo quieren merendar, se da cuenta de su error y se alía con Jill (tonto no es, el tío.)

SHERRY BIRKIN



(Resident Evil 2)
■ Tiene nombre de combinado pero es una pobre e indefensa niñita de 12 años que huye de su malvado padre. ¿Adivinas quién es?

WILLIAM BIRKIN



(Resident Evil 2)
■ Antes era un científico de Umbrella, ahora se ha convertido en un ser mutante. A cada mutación se vuelve más grande, más fuerte y más poderoso... quiere infectar a su hija con el virus G, por aquello de que "de tal palo, tal astilla".

MIKHAIL VICTOR



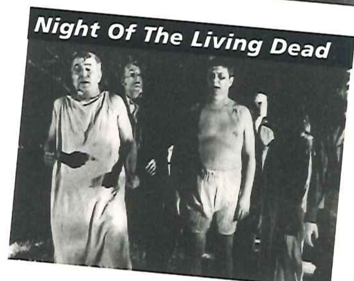
(Resident Evil 3)
■ Otro miembro de la Countermeasure Force,los mercenarios de Umbrella Corporation. Mikhail es herido y se queda tendido en un banco todo el juego. Aun así se las apaña para dar buena cuenta de una legión de *zombies*.

NIKOLAI GINOVAEF



(Resident Evil 3)
■ Un colega de Carlos en la Countermeasure Force, financiada por Umbrella, con el típico acento de malo de Europa del este.











MUERTOS DE CINE

RESIDENT EVIL DEBE SU EXISTENCIA A LAS PELÍCULAS DE SERIE B. *TOP JUEGOS* ANALIZA DIEZ CLÁSICOS DEL GÉNERO. *ZOMBIES* DE

¿Quiénes son las estrellas de los juegos *Resident Evil*? ¿Acaso Jill Valentine, Claire Redfield y Leon Kennedy, equipados con sus uniformes, diestros con las armas y tan buenos que llegan a ser un poco inocentones? ¡No! ¡Son los *zombies*! Les arrebatan todo el protagonismo descaradamente, con esas pintas y esas malas intenciones. Mucho antes de que *Resident Evil* fuera una realidad, manadas de estos monstruos pululaban por el celuloide, haciendo apariciones estelares. Aquí recogemos algunos de los mejores momentos.

El *top ten* del cine zómbico

La legión de los hombres sin alma (1932)

Calificada como la primera película de *zombies*, está protagonizada por Bela Lugosi, un habitual del género de terror, en el papel de Murder Legendre. Aquí el concepto "*zombie*" está ligado a la leyenda vudú de Haití. Los *zombies* no se comen a los humanos ni nada, más bien parece que estén pasando una gripe de las fuertes. La película da tanto miedo como un capítulo de los *Teletubbies*.

La noche de los muertos vivientes (1968)

Ésta es la versión original en blanco y negro, de presupuesto ínfimo, del clásico de George A. Romero. Anteriormente, los *zombies* habían estado relacionados con las ceremonias vudú de Haití, a partir de ahora salen de sus tumbas a la que hay el más leve escape de radiación. Todas las características típicas de un *zombi* que tienes en mente –la mirada ausente, esos andares vacilantes, el gruñido, los harapos... son producto de este clásico.

Zombi (Dawn of the Dead) (1978)

Después de multitud de películas europeas sobre *zombies*, que pretendían aprovechar el filón, Romero firma la tan esperada secuela en color de *La noche de los muertos vivientes*. Con ella, el género se redefine. "Una planta nuclear disemina radiación por la atmósfera como si de una olla a presión se tratase" (creemos que la introducción hiperactiva de Stephen King venía a decir algo así), los *zombies* salen a liarla y la civilización corre peligro.

Zombie Flesh Eaters (1979)

Titulada *Zombie* en Estados Unidos o *Gli Ultima Zombie* en su país de origen, Italia, esta película fue dirigida por el que vendría a ser el George A. Romero italiano, Lucio Fulci. *Zombie Flesh Eaters* toma un giro más gráfico y se salta casi

todas las justificaciones para la carnicería que se convierte en el argumento central de la película. Nunca llegas a descubrir si los muertos vivientes han salido de sus tumbas debido a un escape de radiación o a una maldición, pero ¿a quién le importa? No recomendada para vegetarianos.

Posesión infernal (Evil Dead) (1982)

La obra maestra del cine de horror *gore* de Sam Raimi. Hecha a partir de un presupuesto muy bajo, cuenta la historia de un grupo de amigos que encuentran un libro maldito, *El Libro de los Muertos* en una cabaña abandonada en el bosque. Los chicos se convierten en violentos *zombies* satánicos y el héroe de turno, Ash –interpretado por Bruce Campbell– es el encargado de mandarlos a todos de vuelta al infierno. La película emplea técnicas de cámara muy innovadoras, entre las que se incluye la "persecución rápida a través del bosque", que da más sensación de miedo.

El día de los muertos (1985)

El tributo de Romero a *Dr Strangelove* con un toque de *El planeta de los simios*. Creados por el maquillador Tom Savini, estos zombies son más salvajes que los de antes. La mejor escena es una en la que un *zombi* manso, Bud, baila al ritmo de un *walkman* antes de cargarse a un militar.

El regreso de los muertos vivientes (1985)

Antes de que películas como *Scream* dieran un giro post moderno a las "pelis" de terror, *El regreso de los muertos vivientes* parodiaba muy acertadamente el fenómeno *zombi* en desarrollo. La película aprovecha la típica excusa para una proliferación desmesurada de muertos vivientes (escape de vapores químicos, ¿lo habías olvidado ya?). Le sigue un festival de vísceras y detalles macabros como extremidades sueltas que campan a sus anchas por los decorados y dos mitades de un perro *zombi* que corretean por separado.

Reanimator (1985)

En el año estrella de la "zombimanía", *Reanimator* completa el trío de ases del género. Esta adaptación de una historia de HP Lovecraft, riza el rizo al máximo con un joven científico suizo que elabora una fórmula para resucitar a los muertos. El tío se cuela en el depósito local y... bueno, imagínatelo. Cabezas rodantes en abundancia. Mejor no ponerla en la fiesta de cumpleaños de tu hermano pequeño.

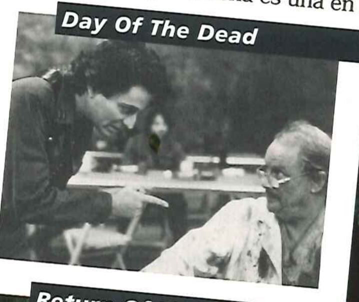
Terroríficamente muertos (Evil Dead 2) (1987)

Esta segunda entrega de la trilogía de Sam Raimi es más un *remake* que una secuela, pero tiene toques brillantes de humor sin sutilezas. El personaje de Bruce Campbell vuelve al bosque con su prometida, la cual no tarda nada en convertirse en una *zombi*. La mano de Ash queda poseída por el mal, así que nuestro héroe decide cortársela. La mano se convierte en un enemigo más, atacándole como si fuera La Cosa de *La Familia Addams* pero con malas intenciones. Enfermiza, *gore* y con sus puntos divertidos.

"Son los *zombies*, con su actitud entre perezosa y mortífera, los que acaparan el protagonismo".

El ejército de las tinieblas (1993)

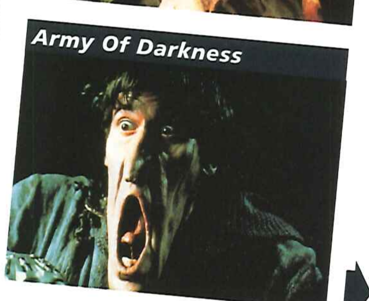
La tercera y más ridícula entrega de la trilogía *Evil Dead* nos presenta a Ash viajando en el tiempo hasta un castillo medieval sitiado por hordas de no-muertos. Más que una película de terror esto parece una de disparates. Incluye una lucha de Ash contra su yo malvado. Es divertida, pero *Evil Dead* da más miedo.

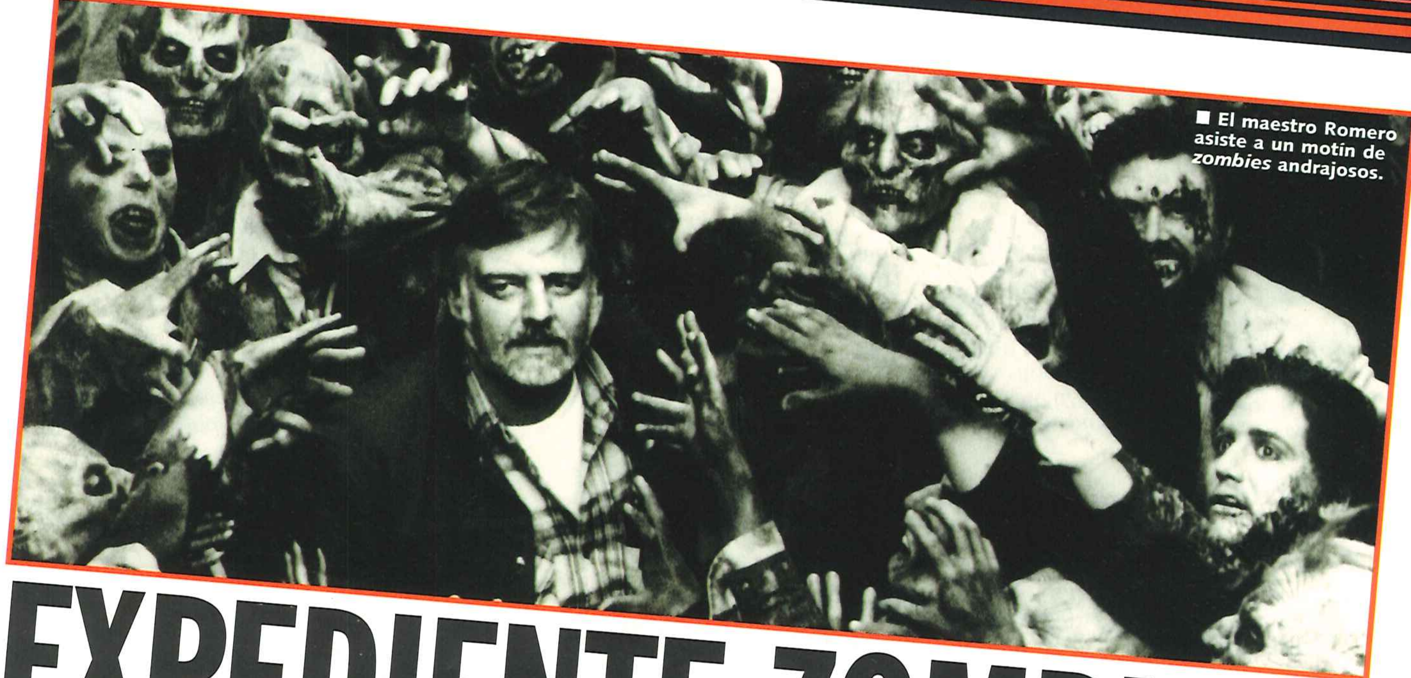

Day Of The Dead


Return Of The Living Dead


Re-Animator


Evil Dead 2


Army Of Darkness



■ El maestro Romero asiste a un motín de *zombies* andrajosos.

EXPEDIENTE ZOMBI

DESDE RITUALES VUDÚ HAITIANOS HASTA *RESIDENT EVIL: CODE VERONICA*, EL INEXORABLE AUGE DE LOS ZOMBIES AL DETALLE.

"¡Bárbara, vienen a por ti!". Es la famosa frase de la película de George A. Romero, *La noche de los muertos vivientes*, que soltaba el protagonista cuando una legión de *zombies* caníbales acechaba un humilde hogar en el campo. Esta película creó escuela y la idea que Romero tenía de los *zombies* todavía prevalece, intacta, en la saga *Resident Evil*.

La palabra *"zombi"* tiene sus orígenes en Haití, en los rituales pseudo religiosos que allí se vienen practicando desde hace siglos. Con el paso de los años se tiene conocimiento de bastantes casos relacionados con *zombies*: gente que vuelve a caminar entre los vivos después de haber sido declarados oficialmente muertos. Los mitos y las leyendas de Haití son impenetrables para los forasteros, pero si el tema realmente te interesa, te recomendamos el libro *The Serpent And The Rainbow*, del etnobotánico Wade Davis, quien visitó Haití en 1982.

Corrían los años treinta cuando algunos directores de cine olisquearon el potencial que estas leyendas tenían. Los *zombies* eran, indudablemente un nuevo icono del terror, así que rápidamente se pusieron a hurgar en la historia antropológica, para ver que encontraban.

La noche de los muertos vivientes sentó el precedente y a ella debemos el concepto moderno de *"zombi"*. La película apenas se molestó en dar una explicación de la existencia de estas criaturas, prefirió centrarse en el terror que causaban una vez reanimados. Películas de terror posteriores achacaban la fatal "resurrección" a un sinfín de causas, desde meteoritos hasta escapes de centrales nucleares.

"A todos nos dan miedo los cazadores de brujas, el grupo de incontrolados que se toman la justicia por la mano y deciden linchar antes de preguntar, los terroristas que ponen bombas para matar a gente que ni tan siquiera conocen... La existencia de ese miedo tan primario y su evocación es la clave del éxito de *La noche de los muertos vivientes*", dice el co guionista John Russo. Pero no cabe duda de que la popularidad del fenómeno *zombi* puede atribuirse también a otro factor: el humor. La segunda y la tercera películas de Romero explotaron el factor cómico en algún momento, mientras que otras películas como *Reanimator*, buscaban un tipo de humor entre negro y *gore*. Por eso funcionan tan bien los juegos de la serie *Resident Evil*.

Los *zombies* dan miedo, pero también dan mucho juego para una serie de situaciones más o menos cómicas. ¡Larga vida a los *zombies*! Bueno, primero tendrán que resucitar, claro está.

¿Eres un zombie?

Averígualo con el test rápido de Top Juegos.

■ ¿Has estado expuesto a radiaciones últimamente?
■ ¿Has vivido alguna vez bajo tierra?
■ ¿Pareces haber perdido toda capacidad para mostrar tus emociones?
■ ¿Estás un poco pálido?
■ Cuando te dispones a hablar, ¿emites gruñidos y/o gemidos?
■ ¿Tu ropa está desgarrada, sucia y manchada de sangre?
■ ¿Conservas la capacidad de moverte aunque te falten la mayoría de tus órganos vitales?
■ ¿Experimentas un apetito extraño por la carne humana aunque no tengas hambre?
■ ¿Te han abandonado los amigos? ¿Tienes la sensación de que tratan de dispararte a la cabeza cuando te despistas?
■ Si has respondido afirmativamente a todas estas preguntas, lo más seguro es que seas un *zombi*. No tienes salvación. Buenas noches.

LOS ZOMBIES A TRAVÉS DEL TIEMPO

¿ZOMBIES EN UN VIDEOJUEGO? NINGUNA NOVEDAD. *TOP JUEGOS* HA BAJADO AL DEPÓSITO DE CADÁVERES PARA INVOCAR A ALGUNOS FANTASMAS DEL PASADO Y VER CÓMO LOS *ZOMBIES* HAN INFLUIDO EN LA DIVERSIÓN VÍA ORDENADOR O CONSOLA.



Evil Dead

- Formato: **ZX Spectrum**
- Editado en: **1983**
- Editor: **Palace Software**
- No, no es la nueva versión, sino un juego de Spectrum de 8 bits basado en la película. Te paseabas por la casa degollando *zombies* y poca cosa más. ¿La obra maestra que todos los videojuegos de no muertos deberían imitar? De ninguna manera. Y es que es bastante difícil asustarse de un espíritu en un solo color que no para de dar vueltas. Quizás cerrando un poco los ojos... Ni con esas, estas "criaturas" pasarían por cualquier cosa menos por *zombies*. No obstante, el contraste de colores sí te ponía los pelos de punta.



Ghosts n Goblins

- Formato: **Recreativa**
- Editado en: **1984**
- Editor: **Capcom**
- El legendario juego de plataforma de Capcom no hubiese sido lo mismo sin estos enemigos interminables. Aquellos que no conocían el juego pronto se lo hacían todo en sus calzones medievales intentando acabar con las hordas de no muertos. Como *Terminator* o los cobradores de morosos, no había forma alguna de hacerlos desaparecer. *Ghosts n Goblins* aparecerá pronto en Game Boy Color, así que no lo pierdas de vista.



Doom

- Formato: **PC**
- Aparición: **1991**
- Editor: **id Software**
- ¿*Zombies* con pistolas? No son exactamente las bestias hambrientas a las que están acostumbrados los jugadores, sino soldados muertos que ha resucitado Satán en persona para suministrarte un poco de carne de cañón. Solos eran bastante enclenques, pero si molestabas a unos cuantos de estos demonios tenías serios problemas. También tenían la costumbre de pelearse entre ellos. Fáciles de matar y estúpidos: perfectos *zombies*.



Alone In The Dark

- Formato: **PC**
- Editado en:**1993**
- Editor: **Infogrames**
- El juego que inauguró un género, el *survival horror*. Seguramente *Resident Evil* no hubiera existido sin él. La acción se desarrollaba, lo has adivinado, en una mansión encantada y tus enemigos estaban, por decirlo así, más muertos que vivos. Gracias a esos PCs chirriantes nunca había más de un zombie en la pantalla a la vez, así que el horror estaba bastante limitado. Aunque para la época era bastante aterrador.



Zombies Ate My Neighbours

- Formato: **SNES**
- Editado en: **1993**
- Editor: **Konami**
- ¿*Zombies* en los suburbios? Bueno, eso no tiene nada de extraño. Tus vecinos están a punto de servir de desayuno a una horda de no muertos y tú eres su principal esperanza. Los cadavéricos seres a que te enfrentas no sólo cruzan la pantalla a velocidad de tortuga esperando que los acribilles a balazos, también se acercan peligrosamente para darte su beso de la muerte. Sólo por esta razón pasarán a la historia como los *zombies* más aterradores que jamás hayan existido.



DarkStalkers

- Formato: **Recreativa**
- Editado en: **1993**
- Editor: **Capcom**

Un *zombie* sería un buen personaje para un juego de lucha, ¿verdad? Lord Raptor es uno los *zombies* más extraños que hayan existido jamás. Este no muerto australiano amante del rock no sólo le hundía las costillas a cualquier enemigo, sino que además le cantaba *Stairway to Heaven* mientras acababa con él. Siempre se recordará a Lord Raptor por su gran carisma escénico y la facilidad con que se metía al público en el bolsillo. Un muerto viviente con personalidad y estilo, el David Bowie de los salones recreativos.



House of the Dead

- Formato: **Recreativa**
- Editado en: **1996**
- Editor: **Sega**
- Ésta es probablemente la aparición más obvia de un *zombie* en un videojuego, pero aún así, una de las mejores. La brillante pistola de Sega te permitía pasártelo bomba matando zombies. Manejando acertadamente la pistola podías arrancar brazos y piernas, hacerles boquetes en el pecho e incluso decapitar a tus enemigos antes de mandarlos a todos de vuelta al infierno de los muertos vivientes.



Final Fantasy 7

- Formato: **Playstation**
- Editado en: **1997**
- Editor: **Squaresoft**
- Este *zombie* no era un enemigo, sino un fiel aliado. Vincent, uno de los personajes secretos del juego, tenía un límite de resistencia que lo transformaba en un muerto viviente. Como era de mentalidad *zombie*, y estaba sediento de cerebros, perdías todo control sobre él, pero no importaba mucho. Se contentaba con zamparse a los monstruos hasta que se acababa la lucha. También era casi indestructible y eso demuestra lo útil que puede ser un *zombie*. ¿A que te ha llegado al corazón?



Medievil

- Formato: **Playstation**
- Editado en: **1998**
- Editor. **Sony**
- Como era de esperar, en la aventura de terror cómico de Sony aparecían cientos de zombies. De hecho, tú eras uno de ellos. Como no se les ocurrió nada original, Sony tenía a los muertos vivientes en cementerios, dando tumbos sin ningún objetivo en concreto. Probablemente los *zombies* más aburridos y menos espeluznantes que se hayan visto jamás en un videojuego.



Legend of Zelda: Ocarina Of Time

- Formato: **N64**
- Editado en: **1998**
- Editor: **Nintendo**
- Los muertos vivientes aparecían a lo largo y ancho del mundo de *Zelda*, pero se pasaban la mayor parte del tiempo en el fondo de un pozo. Era bastante difícil deshacerse de ellos. Si miraba directamente a uno de ellos, Link se quedaba paralizado y le sorbían el cerebro hasta saciar su sed de mal. Pero eso era sólo hasta que descubrías la melodía que le daba la vuelta a la situación y cegaba a los aborrecibles *zombies* con rayos de sol. *Touché*.



DESPIERTA A LOS MUERTOS

EL PASADO NÚMERO DEDICÁBAMOS NUESTRA PORTADA AL NUEVO CLÁSICO DEL TERROR Y LA SUPERVIVENCIA, RESIDENT EVIL 3: NEMESIS, PERO OTROS MUCHOS TÍTULOS DE TEMÁTICA ZOMBI ESTÁN AL CAER EN CASI TODOS LOS SISTEMAS.

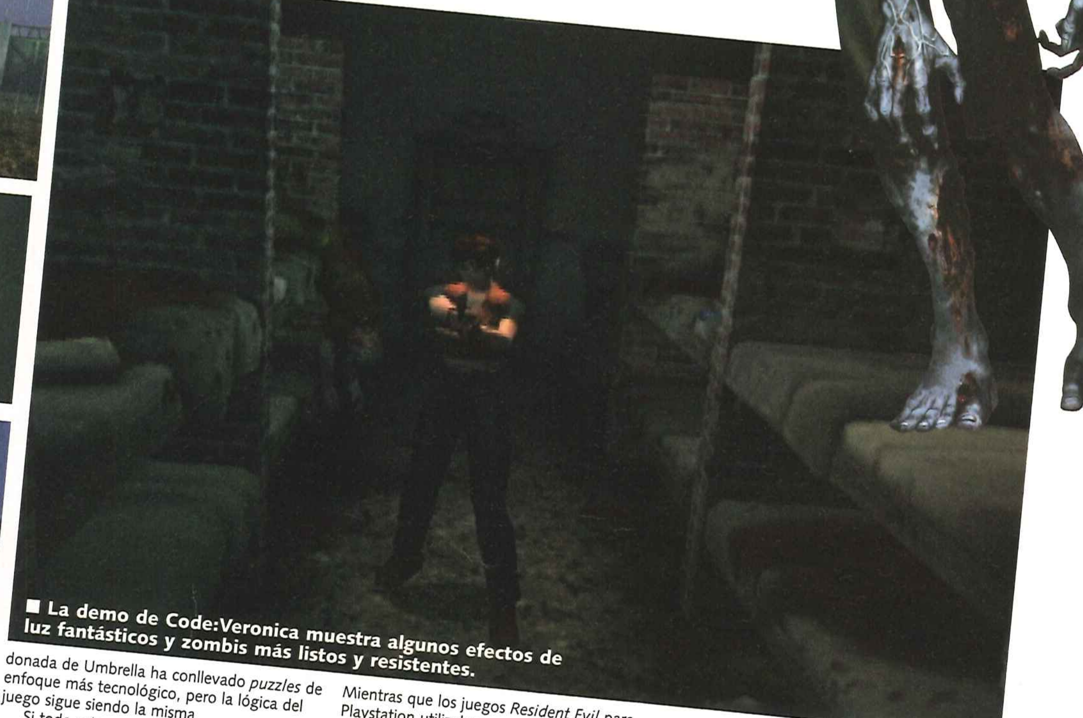
Resident Evil Code: Veronica

DREAMCAST









■ **La demo de Code:Veronica muestra algunos efectos de luz fantásticos y zombis más listos y resistentes.**

■ Disponible: **Octubre**

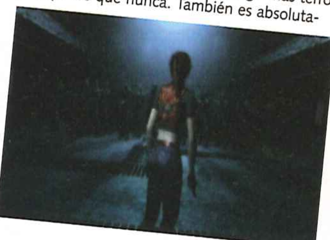
■ Mientras *Resident Evil: Nemesis* para Playstation vuelve a Racoon City, *Code: Veronica* lleva la saga al extranjero por primera vez. Tres meses después de su huida en *Resident Evil 2*, Claire Redfield se dirige a Europa para seguir la búsqueda de su desaparecido hermano, Chris, el protagonista original del juego. En vez de disfrutar de una *baguette* de foie gras en la cima de la torre Eiffel, la visita de Claire se ve importunada por las actividades de la Umbrella Corporation y la embarcan con destino a una celda en una isla aparentemente desierta. Y desierta estaría, si no fuera por la numerosa horda local de *zombies*.

Code: Veronica no rompe radicalmente con las otras entregas de la saga en términos de jugabilidad. El formato cinematográfico de la aventura sigue siendo el mismo, con escenas espeluznantes que se alternan con el tiro al *zombies* y la resolución de *puzzles*. La idea de Claire deambulando por una fábrica abandonada de Umbrella ha conllevado *puzzles* de enfoque más tecnológico, pero la lógica del juego sigue siendo la misma.

Si todo esto no suena a nuevo, los fans de *Resident Evil* no tienen porqué preocuparse, ya que *Code: Veronica* incluye nuevas características muy apetecibles que lo distinguen como un juego de nueva generación. A pesar de que sigue habiendo dos personajes (Claire y Chris), mientras que en *Resident Evil 2* el recorrido de Leo y de Claire por el juego era prácticamente el mismo, aquí hay dos aventuras diferentes que tan sólo comparten los escenarios. Otro jugador que tienes la oportunidad de utilizar es Steve Burnside, al que puedes controlar durante un tiempo en la partida de Claire, después de que los encarcelen juntos. Steve le enseña a Claire una técnica para disparar con dos pistolas, cosa que provoca golosas escenas de acción a lo John Woo.

La novedad más significativa es su revolucionario escenario en 3D a tiempo real. Mientras que los juegos *Resident Evil* para Playstation utilizaban escenarios preestablecidos, *Code: Veronica* goza de unos alrededores completamente interactivos y una libertad de cámara mucho mayor que le da un efecto más cinematográfico. Los muertos vivientes tienden a ser más tenaces, y la variedad habitual de *zombies* mutantes vuelve a atormentar tus pesadillas.

Las mejoras le confieren al juego más terror y suspense que nunca. También es absolutamente inmenso. Capcom dice que podría llegar a ser el doble de largo que *Resident Evil 3*. Mientras que la salida a la venta en Japón es inminente, es probable que hasta otoño no puedas ponerle tus ansiosas y temblorosas manos encima. Sin duda, va a ser una espera muy frustrante, porque por lo que Top Juegos ha visto hasta ahora es una muestra fantástica del potencial de la Dreamcast, una consola que está especialmente necesitada de buenos juegos de aventuras.



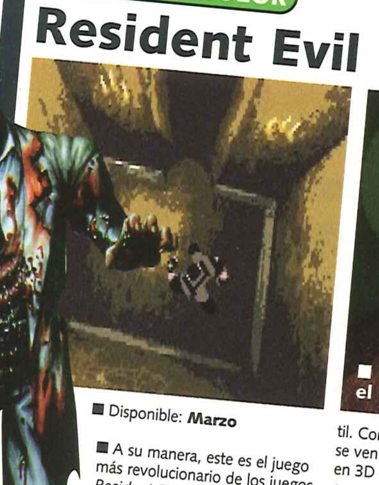


■ **El sistema de menú es el acostumbrado.**

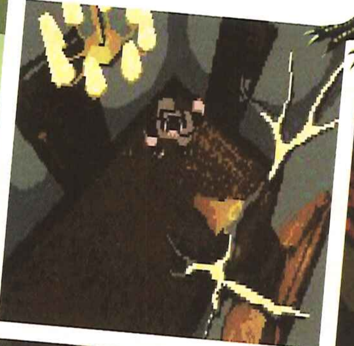
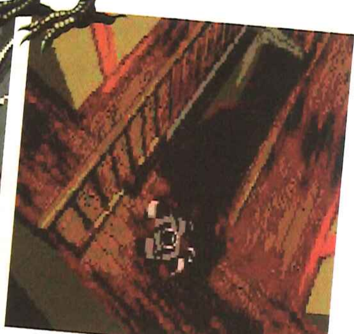
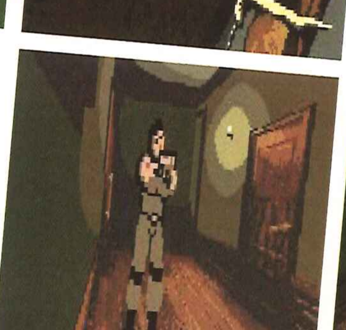



GAME BOY COLOR

Resident Evil




■ La perspectiva cambia según el escenario.


■ Sinceramente, jamás has visto un juego de Game Boy como éste.

■ Disponible: **Marzo**

■ A su manera, este es el juego más revolucionario de los juegos *Resident Evil* que se avecinan. El nuevo desarrollador HotGen ha comprimido lo esencial del *Resident Evil* original para PlayStation en un minúsculo cartucho de Game Boy Color. Y no están haciendo trampas: éste no es el típico juego de plataforma en dos dimensiones para Game Boy, sino que posiblemente es la primera aventura en tercera persona digna de tal nombre que se edita en una consola portátil. Como muestran estas pantallas, Jill y Chris se ven desde un abanico de perspectivas casi en 3D que varían según los escenarios, igual que en el juego de PlayStation. De hecho, la versión de Game Boy es tan fiel al original que HotGen asegura que para completarla hay que hacer exactamente lo mismo que en la versión Play. A pesar de unas cuantas limitaciones comprensibles (el número de *zombies* que aparecen en la pantalla a la vez, la restricción de rutas múltiples), éste es un logro colosal. Naturalmente, *Resident Evil* será el mejor cartucho para Game Boy Color que haya habido jamás. Si la jugabilidad es la que pretende este ambicioso proyecto, podría significar el comienzo de una nueva era de aventuras para consolas de bolsillo.

NINTENDO 64

Resident Evil 2

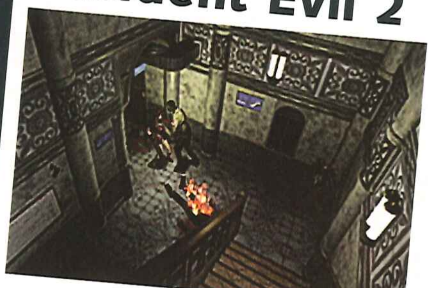


■ Disponible: **Sí**

■ Puede ser que llegue dos años tarde, pero la Nintendo 64 ha recibido, por fin, su dosis de *zombies* que propagan el virus G. Para que resulte más auténtico, Capcom se ha asegurado de que el formato sea prácticamente idéntico al de la PlayStation, hasta el extremo de incluir esas escenas donde abrías una puerta o subías una escalera mientras se cargaba la secuencia, a pesar de la capacidad de esta consola para cargar las secuencias instantáneamente. También hay una opción, cuando acabas el juego por primera vez, que redistribuye las armas y la munición al azar para añadirle interés a las nuevas partidas. E incluye un nuevo sistema de mando muy bueno, exclusivo para esta versión.

DREAMCAST

Resident Evil 2

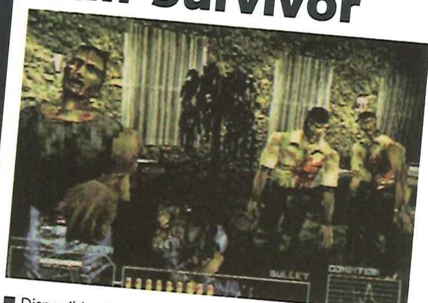


■ Disponible: **Sí**

■ Parece que ningún sistema esté completo sin su propia versión de *Resident Evil 2*, y esta versión de Dreamcast puede ser un jugoso aperitivo para *Code: Veronica*. Una vez más, este juego no difiere mucho del pionero de hace dos años para PlayStation, pero los minijuegos bonus están disponibles desde el principio. Éstos incluyen el maravilloso Extreme Battle (donde debes ahorrar como sea esas balas) y el infame ataque de tofu gigante, que debería satisfacer a todos los vegetarianos que se estremecen con los chistes sobre el origen de la carne picada. Encontrarás un completo análisis de este juego en la revista que tienes entre manos.

PLAYSTATION

Resident Evil Gun Survivor



■ Disponible: **Sin fecha**

■ Algo sabemos sobre este *Resident Evil* de tiro al blanco con pistola ligera que se exhibió en la feria de Tokio del pasado otoño, pero todavía tienen que llegar más detalles. Esta versión parece ser la respuesta de Capcom al exitoso *House of the Dead 2* de Sega, pero el juego no funcionará on *rails*. Seguramente, se podrá ejercer algún tipo de control sobre la dirección y la maniobrabilidad, e incluso habrá *puzzles* para resolver, como en las otras aventuras de *Resident Evil*. Seguro que será un éxito para cualquiera que disfrutase machacando *zombies* pero se pusiese negro buscando durante horas el libro de bronce. Más detalles a medida que llegue la información.

ANNUS HORRIBILIS

EN LOS PRÓXIMOS MESES VAMOS A ASISTIR A UN AUTÉNTICO DESPLIEGUE DE TÍTULOS DE TERROR DE PRIMERÍSIMO NIVEL. NI SE TE OCURRA PERDERLE LA PISTA A LOS SIGUIENTES TÍTULOS.

DREAMCAST

Zombie Revenge

Zombie revenge



- Desarrollador: **Sega AM1**
- Editor: **Sega**
- Disponible: **Abril**
- HNivel de horror: **84**
- Factor miedo: **52**

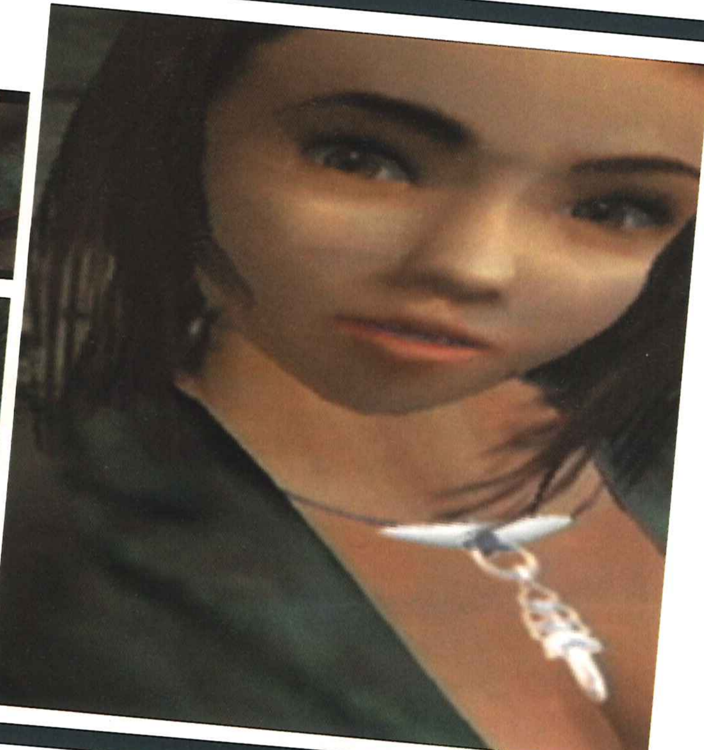
■ *Zombie Revenge* no es un título de aquellos que te hacen caerte de la silla, pero la visión de algunas de sus monstruosas criaturas puede cortarte la digestión. Sus puntos de contacto con *House of the Dead 2* no se limitan a que ambos son conversiones de juegos de arcade en los que se trata de masacrar *zombies*.

Zombie Revenge viene a ser un *beat'em up* en *scroll* lateral, sólo que en 3D. *Soul Fighter* intentó el mismo truco en la Dreamcast con dudosos resultados, pero *Zombie Revenge* es mucho más jugable y se basa en ideas bastante más sólidas. Puedes elegir entre tres personajes diferentes y dos formas de enfrentarte a tus rivales: a tiro limpio o estilo *beat'em up*, con patadas, puñetazos y combos. La acción es rápida y furiosa, aunque tal vez un poco limitada a la larga, y tal vez lo mejor sean los extraordinarios gráficos cien por cien Dreamcast y la sensación de que esto es lo más parecido a un *Double Dragon* en 3D que encontrarás hoy por hoy en el mercado.









PLAYSTATION

MediEvil 2

MediEvil 2



- Desarrollador: **Sony**
- Editor: **Sony**
- Disponible: **April**
- Nivel de horror: **79**
- Factor miedo: **60**

■ Secuela de una grotesca y original aventura que tuvo bastante éxito en su día. El cadavérico Dan Fortesque se enfrenta esta vez a un aristócrata loco seducido por la magia negra. El Londres victoriano en que está situada la historia sirve de perfecto escenario para el desfile de todo un circo de hilarantes monstruos, desde mujeres barbudas a *zombies* obreros y dinosaurios. Dan utiliza desde mágicas espadas medievales a modernas ametralladoras y puede transformarse en varios alter egos (Dankenstein, Dan Sin Cabeza, su propia mano mutilada) en lo que promete ser todo un festín de extravagancia y comedia de horror.



NINTENDO64

Castlevania 2: Legacy of Darkness

Castlevania 2



- Desarrollador: **Konami**
- Editor: **Konami**
- Disponible: **TBA**
- Nivel de horror: **70**
- Factor miedo: **86**

■ Nadie en su sano juicio diría que *Castlevania* es una de tantas clonaciones de *Resident Evil*, ya que la franquicia existe desde los tiempos del *scroll* lateral. Su primera incursión en la N64 fue un macabra aventura que te enfrentaba a adversarios realmente desagradables. *Legacy of Darkness* es, en realidad, una precuela, ya que la acción se sitúa ocho años antes de los sucesos vividos en Castlevania. La resurrección de Drácula es inminente, y aunque han trascendido más bien pocos detalles, ya sabemos que los gráficos serán de muy alto nivel y que uno de los personajes será un licántropo que se irá transformando según la hora del día. Si tenemos en cuenta que *Resident Evil 2* ha tardado ¡2 años! En llegar a la consola de Mario, la aparición de un nuevo título de terror es una muy buena noticia.



PLAYSTATION

Galerians

Galerians

- Desarrollador: **ACSII**
- Editor: **Crave**
- Disponible: **Mayo**
- Nivel de terror: **77**
- Factor de miedo: **91**



■ El diseño del juego es muy parecido a *Resident Evil*, pero el concepto con el que la PlayStation nos quiere cautivar es, posiblemente, uno de los más extraños de su factoría. Nos encontramos en el futuro, donde una hipersensible supercomputadora ha creado una raza de humanos artificiales llamados Galerians, con el único objetivo de hacerse con el poder de los humanos de carne y hueso. Nuestro protagonista, Rion, metido en un escenario a lo *Blade Runner*, se encargará de eliminar a sus enemigos a mamporros y con su juego de piernas ya que no es partidario de las armas; un adepto menos para los "Amigos del Rifle" de Charlton Heston. Además de lo dicho, aparecen escenas con personajes que surgen de la nada acribillándose a tiros creando un ambiente con un verdadero saborcillo futurista, y con ello obtienes una inquietante aventura. Se presentará en tres CD. Promete ser algo épico.

DREAMCAST

Carrier

Carrier



- Desarrollador: **Jaleco**
- Editor: **Sin confirmar**
- Disponible: **Sin confirmar**
- Nivel de terror: **84**
- Factor de miedo: **95**

■ Si alguna aventura de terror de próxima aparición es culpable de plagiar *Resident Evil*, ésta es *Carrier*. Al menos Jaleco se ha dado cuenta de que con unos ambientes de diseños espectaculares en 3D combinados con controladas explosiones de asquerosos mutantes (cuyo origen se remonta al naufragio de un portaaviones donde un casi extinto virus mortal causa estragos) el éxito suele estar asegurado.

PLAYSTATION

Dino Crisis 2

Dino Crisis 2



- Desarrollador: **Capcom**
- Editor: **Sin confirmar**
- Disponible: **Sin confirmar**
- Nivel de terror: **68**
- Factor de miedo: **89**

■ Entre un puñado de títulos confirmados por Capcom para la PlayStation2, la mención de *Dino Crisis 2* fue detectada por nuestra antena espía especializada en terror y vísceras. Comprensiblemente también han habido habladurías, surgidas de boca de Shinji Mikami, sobre una versión de *Resident Evil* para la PlayStation2, pero la secuela de la pobre aventura de su T-rex será la primera en salir a la luz para esta nueva consola, probablemente antes de que se acabe el año.

PLAYSTATION

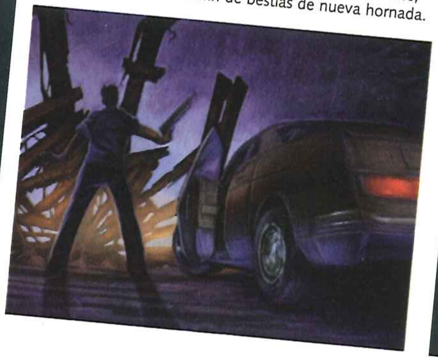
Evil Dead 2: Ashes to Ashes

Evil Dead 2



- Desarrollador: **Heavy Iron**
- Editor: **Proein**
- Disponible: **Summer**
- Nivel de terror: **92**
- Factor de miedo: **82**

■ Un trato del todo legal permite a Bruce Campbell hacer gala de esta nueva y renovada historia de *Evil Dead*. Entras en el juego con su personaje, Ash, y te adentras en una aventura que aspira a repetir la fórmula mágica de *Resident Evil*. Te empuja a explorar, superar verdaderos rompecabezas y luchar contra enemigos a los que no les va mucho eso de hacerse el muerto. Aunque, por supuesto, *Evil Dead* incluye sus propias propuestas para combatir a los *zombies* y bichos varios, además de añadir un sinfín de bestias de nueva hornada.



DREAMCAST

D2

D2

- Desarrollador: **Warp**
- Editor: **Sega**
- Disponible: **Sin confirmar**
- Nivel de terror: **89**
- Factor de miedo: **81**



■ Es una aventura que no sigue simplemente la moda del terror. Se presenta con unos largos y detallados cambios de plano al estilo de los juegos de rol, donde la pistola se convierte en protagonista agente de la escena igual que en *Virtua Cop*. Nuestra sexy heroína, Laura, recorre como puede las frías nieves canadienses abrigada solamente con un ligerísimo traje modelo Ally McBeal. Sin apenas buscárselo, se encuentra luchando contra asquerosas plantas alienígenas que brotan del suelo como champiñones. Si los diferentes géneros pueden ser combinados con éxito, *D2* será sin duda uno de los juegos a tener en cuenta cuando salga al mercado.

PLAYSTATION

Parasite Eve 2

Parasite Eve 2



- Desarrollador: **Squaresoft**
- Editor: **Sin confirmar**
- Disponible: **Sin confirmar**
- Nivel de terror: **85**
- Factor de miedo: **73**

■ Secuela de una aventura que tuvo una enorme repercusión en Japón pero que no vio la luz en nuestro país. Es extraño, porque un tributo a *Resident Evil* por parte de los creadores de *Final Fantasy* podría haber sido un gran éxito mundial. Es de esperar el retorno de Aya, la heroína a la que no le tiembla el pulso al disparar, y que pronto encontrará un hogar en las estanterías de tu tienda favorita. Asimismo, os animamos a buscar la aventura gótica de Squaresoft, *Vagrant Story*.



Blair Witch Project

Blair Witch



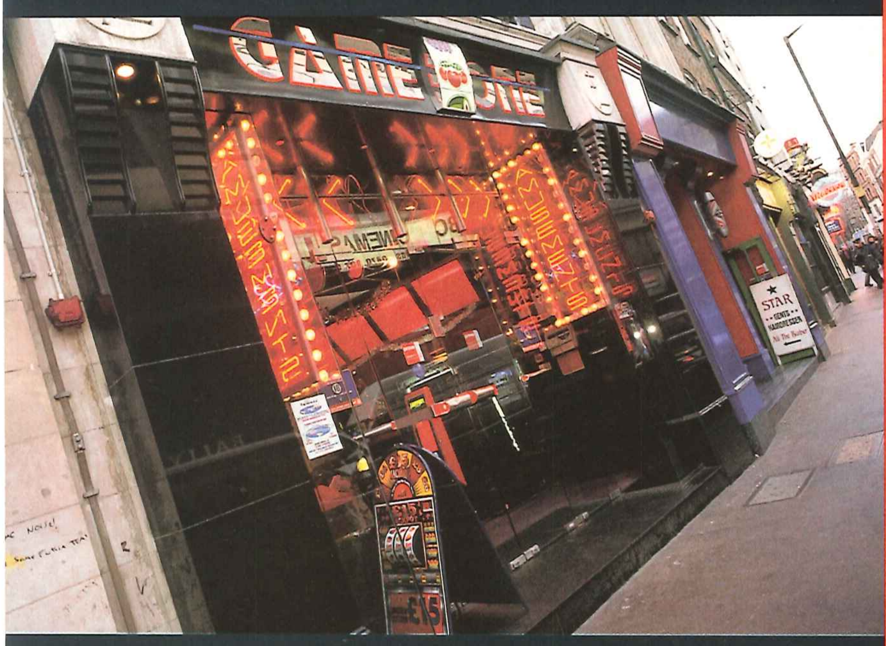
- Developer: **GoD**
- Publisher: **Take2/Proein**
- Released: **Sin fecha**
- Horror Rating: **63**
- Fear Factor: **99**

■ Los derechos de una de las más grandes películas de terror de los últimos tiempos han sido recientemente birlados por el cartel de la Gathering Of Developers, cuyo trabajo parece bien encaminado hacia una épica aventura mediante el uso del motor Nocturne de *Terminal Reality*. ¿Cómo el hecho de correr como un poseso por el bosque perseguido por una amenaza invisible puede ser un buen material para un videojuego ? No nos lo han querido contar.

La Crónica:

Damas, coches y pistolas

¿Quién dijo que las recreativas son cosa de hombres? ¿Quién dijo que a las chicas no les gustan los shoot' em up? Top Juegos nunca se cree nada y siempre investiga por sí mismo. Cuando quieras saber algo de alguien, ve y pregúntaselo.



El escenario

Game Zone, Londres

Londres es un sitio muy grande. Incluso demasiado. La ciudad más ajetreada sobre la faz de la Tierra y puede que también una de las más solitarias. Nuestro corresponsal de guardia se sentía tan solo que decidió darse un paseo por el Soho y entrar en un salón recreativo de Wardour Street. ¿Cuántas mujeres crees que encontró, joystick en mano, jugando una partidita? Justo, ninguna. Pero cuando se ofreció a pagar él y prometió una dosis discrecional de gloria en las páginas de *Top Juegos*, se presentó una legión de voluntarias.

Los datos

- Escenario: **Game Zone, Wardour Street 3/5, Londres.**
- Proyecto: **Demostrar que a las chicas también les gustan los juegos arcade. O no.**
- Participantes en el experimento: **4 (había poco presupuesto).**
- Número de ellas que hubiesen entrado espontáneamente a echar una partidilla: **Cero. Desengañaos, ninguna.**

"Este juego es **una gozada.** Hacía tiempo que no me **divertía tanto".**

Rachael & Sarah 23 y 24 años, Londres

Buenos días, ¿qué hacéis por aquí?
Hemos venido a buscar trabajo. Pero tenemos tiempo, podemos jugar un par de partidas si tu revista nos invita.

Por supuesto. ¿Qué os parece este? F355 Challenge, es un buen juego.
Hemos jugado alguna vez. Es divertido, yo suelo salirme de la pista de vez en cuando y odio chocar con esa estúpida barrera, pero creo que no juego del todo mal.

(Juegan una partida).

Bueno, ¿qué os ha parecido?
Rachel: Ha sido una gozada, la carrera de mi vida.
Sarah: Sí, ha sido estupendo.

Rachel: Aunque era un poco difícil coordinarnos. Yo conducía y Sarah cambiaba las marchas y frenaba.
Sarah: En teoría sí, pero no estoy muy segura de que hayamos frenado en ningún momento.
Rachel: ¡Qué maravilla! Hacía mucho tiempo que no me divertía tanto.

Vaya, me alegro de que os o hayáis pasado así de bien,. Supongo que jugáis a videojuegos en casa. ¿O no?
Rachel: A veces juego en casa de una amigo, Pero choco con todo o siempre me matan. La última vez me tocó ser el tío con cabeza de champiñón en ese juego... No sabes de cuál hablo, ¿verdad?

Sí, supongo que eras Toad en Mario Kart. En fin, ahora ya sabéis que hes divertido, espero veros por aquí de vez en cuando.
Sí, puede que volvamos. De momento vamos a pasar nuestra entrevista de trabajo y después seguramente de compras.
Pero volveremos. ¿Te vas a quedar mucho rato?





La Crónica:
Damas, coches y pistolas

"Asegúrate de que **salimos guapas,** si no vas a tener problemas, **chaval".**

Amanda y Tamsin 24 y 23 años, Londres

¿Qué tal unas fotos con estas pistolas?
Amanda: Bueno, pero que quede claro que no nos gustan las pistolas. Somos chicas muy pacíficas y estamos en contra de todo esto.
Tamsin: No me siento cómoda con una pistola en las manos, aunque sea de plástico. Espero que estas fotos no hagan que parezcamos un par de idiotas.

Tranquila, vais a quedar estupendas, palabra de honor.
Tamsin: Más te vale, chaval, como no salgamos guapas vas a tener problemas.

Ya veo que en el fondo sois chicas de armas tomar. Pero olvidad las fotos por un momento. ¿Os ha gustado Time Crisis?
Amanda: Bueno, no está mal. Pero no cambies de tema. Ese fotógrafo tuyo parece un inútil, seguro que las fotos quedan horribles.

Si no me habláis un poco de



"Que quede claro que somos **chicas pacíficas** y no nos gustan **las pistolas**".

Time Crisis no vamos a poder ni siquiera publicarlas. Porque esto es una revista de videojuegos, aunque parezca mentira.
Es divertido. Ha sido un poco humillante y embarazoso soportar al fotógrafo enfocandonos desde todos los ángulos, pero el rato que hemos podido concentrarnos en el juego no ha estado mal.

¿Soléis jugar a videojuegos en casa?
Tamsin: El último al que he jugado es el de las Spice Girls. No soy muy buena jugadora, pero mi apellido es Croft y mi hermana se llama Laura, así que nos hacen muchas bromas con la arqueóloga pija del demonio.
Amanda: ¿Laura Croft?
Tamsin: Lara. La chica de la pistola y el mono de mecánico.

Bueno, eso era todo. Gracias por vuestro tiempo.
Tamsin: Último aviso: asegúrate de que salimos guapas. Si no iremos a por ti.
Amanda: Sí chaval, vamos a crearte serios problemas.

Abril 2000

Novedades

La definitiva guía de compra

INCLUYE... Medievil 2 • Syphon Filter 2 • Teleñecos Motormanía • Messiah • LMA Manager • Grandia • Space Debris • International Track & Field • Rocket: Robot on Wheeels • Cool Boarders 4 • Marvel Vs Capcom • South Park Rally • Top Gear rally 64 • Red Dog • Wild Metal • Sonic Pocket Adventures

LOS SIMS

¿HAS ARRUINADO TU VIDA? PUES AHORA PUEDES ARRUINAR TAMBIÉN LAS DE ESTAS PEQUEÑAS CRIATURAS. PÁG.70

PUNTUACIONES

★★★★★ **El mejor.** ¿A qué esperas para comprártelo?

★★★★ **Excelente.** Por supuesto que vale la pena.

★★★ **Buen material,** aunque está lejos de ser perfecto.



LLÉVATE GRATIS LA TARJETA DEL CLUB GLOBAL GAME



La cadena europea Global Game en colaboración con MC Ediciones quiere premiar a todos los lectores de: Playstation Magazine, Playstation Power, Playstation Max, PC Format, PC Juegos y Jugadores, Top Juegos, Playstation Lo Básico, PSM y Magazine 64 con su tarjeta exclusiva Global Game Club.

¿Quien?
Global Game España, la cadena de videojuegos en franquicia , están abriendo tiendas especializadas en todo el país. Ya cuenta con 11 establecimientos más otras tantas aperturas para los próximos meses.

¿Por qué?
Nosotros, MC Ediciones tenemos un acuerdo comercial con Global Game para dar a nuestros lectores la tarjeta con más ventajas del mercado de los videojuegos.

¿Cómo lo hago?
Recorta en cualquiera de nuestras revistas la mascota "saturnino", cuando tengas cinco (solo originales, no valen fotocopias) envíalas a Global Game España utilizando el cupón presente en esta misma página. También recibirán la tarjeta Global Game todos los nuevos abonados a la revista a partir del mes de Junio.
Una vez recibida la tarjeta tendrás que inscribirte en el Global Game Point más cercano. La tarjeta sólo será valida si está registrada en uno de sus establecimientos.

¿Para qué me sirve la tarjeta?

Pues.. para un mogollón de cosas:

Global Game Try & Buy (Pruebas y compras)
Los socios del club podrán probar todos los juegos en las estaciones de pruebas en pantalla gigante. Podrán asistir a todas las presentaciones de nuevos productos directamente en las tiendas.

Global Game Discount (Descuentos y ofertas)
Los poseedores de la tarjeta podrán comprar muchos productos con descuentos variables desde el 2 hasta el 15% sobre algunos productos de promoción.

Global Game Party (Fiestas)
Imagina un mundo de forofos de videojuegos, todos juntos delante de muchas pantallas y con buena música, esto es Global Game Party.

Global Game Contest (torneos)
Jugar para ganar algo. Jugar para competir en las finales nacionales. Desafías a tus amigotes en tus especialidades. ¿Eres un mago de Tekken?, ¿eres el rey de Fifa?, ¿eres un gran comandante de Comand & Conquer? ¡Demuéstraselo a todos! Y si eres de verdad un genio podrás estar en las finales europeas de Milán o Londres.

Nombre: ____________________

Apellidos: ____________________

Dirección: ____________________

Población: ____________________

Código postal: __________ Provincia: __________

Fecha de nacimiento: ____________________

Telefono: ____________________

Email: ____________________

¿Cual es tu revista favorita?

____



Consigue cinco Saturnitos en tus revistas favoritas, pégalos en los espacios y envia éste cupón a:

Tarjeta MC-Global Game
Global Game España
Calle Salamanca, 27
46005 Valencia



PlayStation Magazine (Edición Oficial Española)

PlayStation Básico (Edición Oficial Española)

TOP JUEGOS



PlayStation Power



PC FORMAT




64

Las tiendas Global Game:

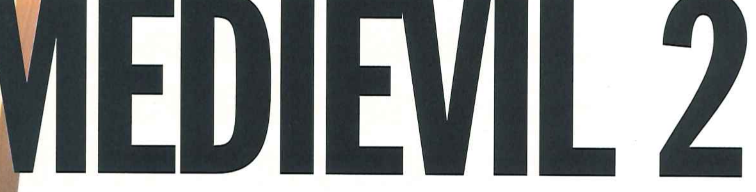
Global Game Point - Madrid 1	Calle José Abascal 16	Tel. 91.59.31.346
Global Game Point - Madrid 2	Calle Alcalá 395	Tel. 91.37.72.288
Global Game Point - Valencia 1	Calle Pizarro, 5 (Quart de Poblet)	Tel. 96.15.37.520
Global Game Store - Valencia 2	Centro Com. Gran Turia	Tel. 96.31.34.067
Global Game Point - Basauri	Plaza Arizgoiti, 9	Tel. 94.44.02.922
Global Game Point - Algeciras	Urb. Villa Palma - B7 - L1	Tel. 956.65.78.90
Global Game Point - Las Palmas 1	Alameda de Colón ,1	Tel. 928.38.29.77
Global Game Point - Albacete	C/ San Antonio nº20	Tel. 967 19 12 11
Global Game Point - Vitoria	Calle Basoa, 14bajo	Tel. 945.21.45.96
Global Game Point - Zaragoza	Calle Sta. Tересa, 7	Tel. 976.56.36.69
Global Game Point - Alzira	Calle Mayor Sta. Catalina 22	Tel. 96.24.55.107
Global Game Point - Madrid 3	Centro Comercial Alcalá Norte	Próxima apertura
Global Game Point - Tenerife	S.ta Cruz de Tenerife	Próxima apertura
Global Game Point - Orotava	C/ Alfonso Trujillo, edificio Temait-3, local nº12	
Global Game Point - Cartagena	Plaza Juan XXIII, Ed. Parque Central, local nº8	
Global Game Point - Valladolid	C/ La Merced nº4 (Junto Plza. Sta. Cruz)	

Para cualquier información sobre la tarjeta llama al: 96.373.94.71

Ficha técnica

- Editor: **Sony**
- Desarrollador: **SCEE**
- Precio: **Sin confirmar**
- Disponible: **Abril**
- Jugadores: **1-4**





MEDIEVIL 2

MANDOBLE' EM UP

Hace poco más de un año y medio, los usuarios de plataformas de la gris echaban de menos un buen título que diese algo de vitalidad al género. Si ya habías completado la entrega vigente del marsupial saltarín (primo hermano pobre de Mario) y las aventuras de un dragón pipiolo de color rosa te parecían un juego de niños, la única alternativa que te quedaba era ponerte en la piel de Duke y acribillar a balazos a las viejitas que intentaban colarse en la cola de la panadeía.

Para aquellos que querían algo más, Sony tenía reservada una sorpresa venida del Más Allá: *Medievil*. ¿Te acuerdas? Pues llegados casi al mismo punto, aquí estamos otra vez.

Medievil vino a ocupar una plaza que estaba vacante. En este juego de plataformas, un protagonista antihéroe y perdedor por antonomasia se convertía en el más exitoso y rutilante vengador. Sacado directamente de una película de Tim Burton (*Pesadilla antes de Navidad*), Sir Daniel Fortesque era un personaje carismáttico y con su punto de originalidad. Además, la trama tenía un refrescante humor y el juego se beneficiaba de una estética lujosa y una formidable banda sonora. *Medievil* no tardó en hacerse un hueco entre los mejores, y por ello es recordado.

Todos estos recuerdos y conclusiones nos vienen a la mente antes de que caiga en nuestras manos el disco de la segunda entrega: ¡Más y mejores aventura de Sir Daniel! Pues sí, eso esperamos. Aunque lo que habíamos visto previamente en versión beta no estaba a la altura de nuestras muy elevadas expectativas.









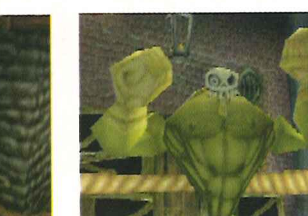












La primera impresión es satisfactoria... a medias. Año y medio separa una entrega de otra, pero, para bien o para mal, este lapso apenas se nota. La estética y la ambientación son muy similares al original, así como la apariencia y aptitudes del protagonista (la misma calavera, los mismos brazos proyectables). No es que esperásemos un enfoque revolucionario, pero con el tiempo empezamos a tener bastante clara la diferencia entre una verdadera secuela y una simple reedición más o menos actualizada. Eso sí, hay alguna que otra nueva arma y más elementos interactuables en el escenario,. Como novedad curiosa, podrás utilizar un cañón muy parecido al de Spyro.

Seguro que algo has oído del argumento, así que nos limitaremos a explicártelo en tres o cuatro líneas. Todo empieza con una nueva resurrección del sufrido Fortesque, esta vez en Londres y en pleno siglo XIX. Y es que al hombre le suena el despertador cada cuatro o cinco siglos. Cuando apenas se ha repuesto de su último baño de casquería y heroísmo, algo pasa y se ve forzado a seguir exterminando zombies, con la legaña puesta y el gorro de dormir por montera. La verdad es que después de tanto ajetreo histórico ya podrían dejarlo descansar de una vez, pero está visto que los héroes medievales, como los roqueros, o los actores de costumbres disipadas, venden más después de muertos.

El problema de esta nueva resurrección es que huele a truco de mago malo. La historia adolece desde el principio de cualquier tipo de originalidad. Sí, vale, hay algún que otro villano de nuevo cuño y el escenario es distinto, pero este nuevo enfrentamiento entre el Bien y el Mal transcurre por caminos más bien rutinarios. ¿Te hemos dicho alguna vez que te hagas guionistas de videjuegos? Existe una gran demanda, y, francamente, no parece que el listón esté muy alto. *Medievil 2* es uno de tantos juegos con un punto de partida al menos pasable que se pierden por la incapacidad de sus autores de llevar adelante una historia que cumpla las mínimas exigencias de verosimilitud e interés. Tú lo hubieses hecho mejor, no te subestimes.

Una corta presentación digitalizada y empieza la aventura. Vale la pena destacar la música, deliciosa como en la anterior versión, la buena animación y los entornos, más ágiles que en su predecesor. Los zombies también están un poco más trabajados, aunque tampoco esperes ninguna maravilla. Eso sí, ahora tienes la nada desdeñable posibilidad de cortar brazos y cabezas y provocar todo un diluvio de sangre...verde, al estilo *Carmageddon*. Los otros enemigos, nos parecieron, desgraciadamente, del todo simplones y algo faltos de personalidad. A menos que tu sadismo virtual no conozca límites, pronto vas a tener la molesta sensación de que destripado uno, destripados todos. Sir Daniel merecía algo más, sin duda.

Podríamos dedicarle un par de párrafos al sistema de juego y al Londres victoriano que los diseñadores han recreado para nosotros, pero sería casi gratuito. A un título así la calidad técnica se le supone, y el sistema de juego en casi nada difiere del original. Algún que otro puzzle, bastante superficie explorable en el marco de un diseño de niveles aceptable y muchos enemigos a los que trocear, despanzurrar y reducir a escombros. De hecho, tantos y tan parecidos que, como decíamos, la escabechina puede acabar haciéndose algo rutinaria. Al menos es de agradecer que los importantes y significativos menús de diálogo hayan sido traducidos al español, una buena política que Sony sigue escrupulosamente en sus grandes lanzamientos y que facilita bastante las cosas.

En resumen, este no es el título que va a cambiar tu vida. Esperábamos bastante de él, pero una buena etiqueta no siempre garantiza un juego cinco estrellas. Tómatelo como un sofisticado divertimento con algún que otro instante de gloria y darás en el clavo. Si vas a pedirle más de lo que puede ofrecer será mejor que lo olvides y te compres... ese otro juego de PSX terrorífico de verdad o ese plataformas de otra consola que hasta ahora no ha decepcionado a nadie. ★★★

O si no...

Ape Escape
Sony ★★★★★
El mejor plataformas de Sony. Olvídate de dragones y marsupiales.

Crash Bandicoot 3
Sony ★★★
El pariente pobre de Mario tiene muchos fans, aunque muy pocos de ellos pasan por nuestra redacción.

↑ Cara	↓ Cruz
■ Dan Fortesque es todo un icono en territorio PlayStation. ■ Un producto Sony: solvencia técnica indiscutible. ■ Un Londres virtual convincente.	■ Largo pero muy poco variado. ■ Guión anémico.



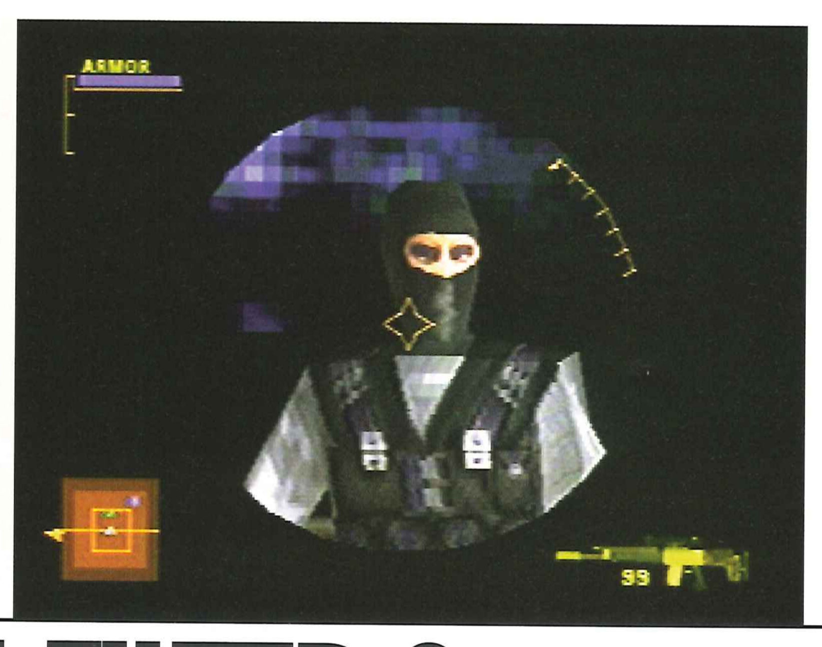








■ El modo multijugador está a la altura del resto del juego, como tenía que ser.



Ficha técnica

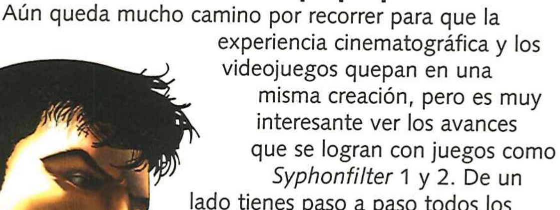
- Editor: **Sony**
- Desarrollador: **Eidetic**
- Jugadores: **1-2**
- Precio: **Sin confirmar**
- Disponible: **Abril**

SYPHON FILTER 2: COSPIRACIÓN MORTAL

LO RECORDAREMOS CUANDO HOLLYWOOD MUERA

La secuela de uno de los mejores juegos del 99 está próxima a aparecer en Europa, y viene con más niveles, más armas y más dificultad. Lo que no ha cambiado es ese modélico diseño de juego que hace que te sientas como el héroe de tu propia película.

Aún queda mucho camino por recorrer para que la experiencia cinematográfica y los videojuegos quepan en una misma creación, pero es muy interesante ver los avances que se logran con juegos como *Syphonfilter* 1 y 2. De un lado tienes paso a paso todos los detalles del argumento no sólo en extensas secuencias de vídeo dirigidas al mejor estilo holliwoodiense sino también en textos que puedes abrir en pantalla a cada momento, con la historia del nivel que te ocupa, sus objetivos, el mapa y los "parámetros" de la misión (por ejemplo, no matar a los enemigos, o no hacer ruido).



Aunque muchos no acaben de creérselo, la inmersión en una historia compleja puede resultar más fácil en los videojuegos que en el cine, donde todo se explica en dos o tres frases que no vuelven a repetirse.

Pero la inmersión en un juego como *Syphon Filter 2* también es más fácil por otro motivo. En una película de acción el héroe es siempre un tipo hábil y experimentado que se enfrenta a situaciones peligrosas, en las que sabemos que triunfará, o de lo contrario se acabaría la película. En el videojuego todo está por hacer y depende de ti. Ni la acción es un simple vehículo de lucimiento de tus habilidades ni el personaje que manejas es indestructible, cualquier peligro puede acabarse convirtiendo en el obstáculo definitivo. Cada nueva misión







tiene parámetros realistas y concretos, y cuentas con posibilidades mínimas, como en la realidad, y la experiencia la tienes que adquirir tú: tienes que convertirte paso a paso, muerte tras muerte, en un soldado invencible. Ese salto desde la pasividad del héroe cinematográfico al aprendizaje de tu propio papel en el juego es un punto a favor de los videojuegos realmente importante, y *Syphon Filter 2* lo explota magistralmente. En *SF 2* no eres Rambo sino tú mismo, y por eso tienes que repetir 10 o 20 veces una misma escena en la que hay un objetivo que cumplir. Tienes que hacerlo hasta que aprendas cómo, porque se supone que no sabes. Y lo mejor del juego es que la solución siempre aparece cuando observas y valoras la situación del modo más realista posible.

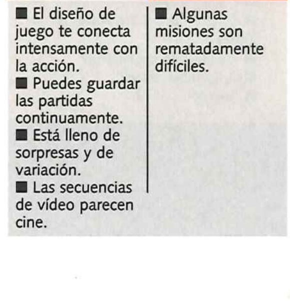
Hay un elemento del diseño de juego que le añade mucho interés y realismo, y son los difíciles rodeos que te ves forzado as dar para cumplir el objetivo de la misión. Un derrumbe puede significar que tengas que ir en busca de explosivos para abrirte paso por una cueva, o puede que cuando estés a punto de salir de un nivel te encuentres con media docena de paracaidistas quete cortan la retirada y te obligan a abrirte paso a balazos. Cada misión sorpresa te obliga a ensayar todos los caminos posibles, a descubrir el arma precisa y la estrategia adecuada, y eso suele exigir que mueras decenas de veces. El resultado es un ritmo de juego vivo y realista, en el que conoces en cada momento tu misión (el argumento de la película) y sin embargo sabes que prácticamente cualquier cosa es posible. Vas a encontrarte con partes del juego en las que arriesgarás tu salud mental al ver las palabras "mission failed" 20 o más veces seguidas. Entre francotiradores, soldados con protección antibalas, decenas de paracaidistas y compañeros nerviosos que te disparan, tu vida virtual cuelga de un hilo segundo a segundo mientras tu alma real se ahoga en la tensión.

Por eso hay que familiarizarse con los controles y experimentar con ellos continuamente, según la situación y dependiendo del arma correspondiente. Sin embargo, en este punto *Syphon Filter 2* ofrece tal variedad que nunca llegas a superar completamente la etapa de aprendizaje. L1 y R1 son los controles con los que apuntas. El primero es una mira normal que por lo general es inútil aquí debido a que no funciona mientras caminas, pero que va muy bien cuando puedes disparar estando a salvo. El segundo es una mira que localiza automáticamente la presencia del enemigo que tienes más cerca en el momento que la activas, y te informa también qué posibilidades tienes de alcanzarle. No es muy precisa para largas distancias pero se trata de una herramienta imprescindible, puesto que funciona aunque vayas corriendo. Y si no vas corriendo, puedes combinar los dos modos para apuntar con el botón X para agacharte y fijar el blanco más rápidamente. El stick analógico exige no sólo una precisión extrema, sino la capacidad de moverte a toda velocidad, y hacerlo con total lentitud un segundo después para no ser escuchado por los guardias. El hecho de que cada misión exija diferentes precauciones sin que te puedas saltar ninguna te obliga a estar muy alerta respecto a cómo debes moverte, y este uno de los mejores puntos de *Syphon Filter*: una y otra vez acabarás reconociendo que la solución de una misión era la más lógica posible. Debes tomar las precauciones necesarias, usar el arma precisa, administrar bien tu posición y seguir la ruta correcta mediante los movimientos adecuados.

VAS A ENCONTRARTE CON PARTES DEL JUEGO EN LAS QUE ARRIESGARÁS TU SALUD MENTAL AL VER "MISSION FAILED" 20 O MÁS VECES SEGUIDAS.

Los cambios de objetivos condicionan por completo el tipo de estrategia a seguir y a qué tienes que dedicar atención prioritaria. Además, en muchos casos tienes que obtener de tus enemigos el arma que vas a necesitar a continuación para eliminar a los que siguen, y no puedes dejar pasar una sola de las cajas con armamento o de recoger la munición del soldado que acabas de matar, pues es la única que tienes para acabar con el siguiente. Pero las misiones se hacen cada vez más difíciles, no puedes dejar de aprender, y sin embargo ocurre algo que sólo un juego muy bien hecho sabe dar: progresivamente aumentas la resistencia a la frustración, aguantas más tiempo en una misión más difícil, dedicas más horas a la misma pantalla imposible de superar. Adictividad, llaman a eso. Porque este juego es un estupendo reto que te obliga a permanecer anclado al sillón, más allá de los límites normales que dictan el cansancio y el sentido común.

★★★★★



↑ Cara	↓ Cruz
■ El diseño de juego te conecta intensamente con la acción. ■ Puedes guardar las partidas continuamente. ■ Está lleno de sorpresas y de variación. ■ Las secuencias de vídeo parecen cine.	■ Algunas misiones son rematadamente difíciles.



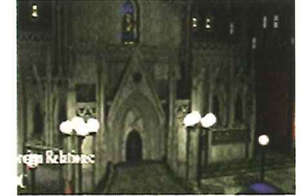



O si no...

Time Crisis
Sony ★★★★★
Enfréntate a cien tipos con la intención de que nadie salga herido: todos muertos.

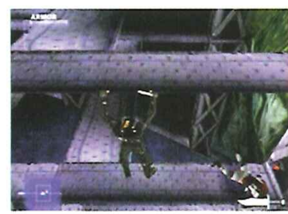
Doom
GT Interactive ★★★★
Lentamente se va haciendo viejo, pero sigue siendo uno de los mejores de su estirpe.











■ **Esta secuela no es muy innovadora, pero es aún mejor que el primer juego.**

■ **¡Corten! Has muerto; se repite la escena.**



Ficha técnica

- Editor: **Sony**
- Desarrollador: **Traveller's Tales**
- Precio: **Sin confirmar**
- Disponible: **Abril**
- Jugadores: **1-2**



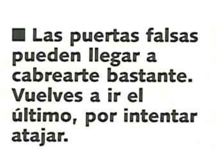
Dispara a las puertas que tienen una diana para acceder a rutas secretas.





(izquierda) Pulsa adecuadamente la secuencia de botones y saldrás como un misil.

(Abajo) Parece que todo el mundo conoce ya el truco del súper turbo inicial.Menos tú.



Las puertas falsas pueden llegar a cabrearte bastante. Vuelves a ir el último, por intentar atajar.



TELEÑECOS MOTORMANÍA

MUÑECOS, KARTS Y ZUMO DE FRUTAS

Atropella todas las frutas que puedas para llenar tu medidor de zumo.





El mono vigilando sus espaldas. Estos muñecos son realmente malvados.

↑ Cara	↓ Cruz
Un aspecto precioso, aunque no llegue al nivel de *CTR*.	Exageradamente difícil.
Acción constante y enemigos muy simpáticos.	Exageradamente complicado de manejar.
Atajos por doquier, a veces con trampa.	Los atajos falsos son una... Una pascua.
Personajes y vehículos secretos a porrillo.	

Los juegos de karts siempre son bienvenidos, especialmente si son buenos. Sony triunfó con Crash Team Racing en el género y pretende volver a lograrlo con un título si cabe aún más extravagante: Teleñecos MotorManía.

Sí, claro que los recuerdas: los Teleñecos son aquellos muñecos cuya inteligencia siempre envidiaste cuando eras niño: «¿Cómo es que el Conde Drácula sabe contar hasta doce y yo no?», decías. Qué tiempos aquellos, ¿eh? Seguro que ya sabes contar, por lo menos, hasta catorce. Aunque puede que no. Nuestro director todavía está con los números de una sola cifra...

Arriba, abajo, lejos, cerca... ¡cuántos términos aprendimos con ellos! Y ahora, aprenderemos unos cuantos más: velocidad, curva, atajo, fruta. Tendrás que dominar a la perfección cada palabra y, especialmente, cada botón del pad para ganar una carrera en *Teleñecos MotorManía*. Y es que, a diferencia de lo que pueda parecer en un principio, éste no es un juego para niños. Más bien se trata de un juego «para quienes fueron niños con los Teleñecos», la gente que ahora tiene entre 18 y 25 años, más o menos. ¿Por qué? ¡Porque es condenadamente difícil, el condenao! Rutas secretas por todas partes que, a veces, ni siquiera sirven para atajar sino para alargar el camino; armas dificilísimas de utilizar adecuadamente; trampas por todas partes, adversarios casi invencibles, un control más que complicado... Si este juego no es para alguien, *no es para niños*, eso seguro. Bueno, sólo para niños prodigio con esto de los controles. ¡Si hasta *Quake II* es más fácil de manejar!

Pero vamos por partes: los turbos. Nada de turbos en el suelo por los que pasar para ganar velocidad, no. Ni tampoco ítems que se convierten en una súper propulsión al dispararlos. Nada, nada de eso. Aquí, el turbo de tu kart funciona mediante —sujétate las orejas— ¡zumo de frutas! Al atropellar frutas con tu vehículo, tu medidor de zumo se va llenando, y puedes usar el zumo como combustible para accionar el turbo. Algo parecido a la turbopropulsión de *Wip3out*, pero aquí puedes rellenar el medidor de zumo constantemente porque hay fruta por todas partes. Esto podría ser una buena razón para ganar todas las carreras si... tus adversarios no lo supieran. Pero, lamentablemente para ti, los malos de *Teleñecos MotorManía* son los primeros en usar todos los trucos sucios. Tendrás que aprender unas cuantas cosas de ellos si quieres ganar algo.

Un detalle que nos ha hecho mucha gracia es el turbo de salida. Olvida eso de pulsar el acelerador justo en el «Go!» o mantener el acelerador pulsado durante el último segundo. Eso está muy visto. Aquí, mientras suena la cuenta atrás, aparece en medio de la pantalla un diagrama con los botones Cuadrado, Triángulo, Círculo y X. Uno de los botones aparece destacado, y se trata de pulsarlo. Cuando lo hagas, se resaltará otro botón, y luego otro, y luego otro... Si pulsas la secuencias de botones adecuados antes de que la cuenta atrás termine, obtienes un súper turbo en la salida. Y si no lo haces bien, todos los demás lo harán, con lo que quedarás en la última posición antes incluso de empezar la carrera. Genial, ¿no?

Gráficos preciosos —aunque no tanto como los de *CTR*—, un control complicado, atajos por todas partes, armas difíciles de usar, personajes a montones y vehículos secretos por un tubo. Si te gustan los juegos de karts, no puedes perdértelo. No es *CTR*, pero casi. ★★★★

O si no...

Crash Team Racing — *Sony* ★★★★★ — El mejor juego de karts de todos los tiempos.

Speed Freaks — *Sony* ★ — El peor juego de karts de todos los tiempos.















LMA MANAGER

¿UN MANÁGER PARA PLAYSTATION? PUES SÍ, Y MUY BUENO.

Decían que no iba a funcionar. Los simuladores son cosa de consolas y los manágers de PC, eso era algo que caía por su propio peso. Todos los intentos previos habían fracasado con estrépito. Pero no olvidemos algo muy importante, crucial: LMA Manager es un juego de Codemasters. Y no tú ni nadie recuerda la última vez que esta compañía hizo algo que no fuese maravilloso.

Podemos decirlo en voz alta: *LMA* es el mejor manáger de fútbol que ofrece hoy por hoy la PlaySation. Es más profundo que la fosa de las Marianas e incluye a todos los jugadores de todos los equipos, y la mayoría de ellos jugando en las posiciones correctas. Ya puedes dejar de mirar de reojo al PC Fútbol 2000 de tu feliz vecino. Tienes entre manos algo igual de bueno. O mejor. Y no tienes por qué pasar por el purgatorios de interminables periodos de carga.

Más aún, gracias a *LMA* completar una temporada ya no te parecerá algo así como un pacto con el diablo. Codemasters ha incorporado algunos de los felices recursos que hacían de *Brian Lara Cricket* (un título que no se editó en España porque... era de cricket) uno de los mejores juegos de deportes de la gris de Sony. Así, tenemos un manáger completo y profundo pero muy accesible desde el principio y además sazonado con varios mini juegos que proporcionan diversión instantánea a aquellos que no tienen tiempo ni ganas de hacer al Albacete campeón de Europa.

Pero es que además los partidos en sí tampoco están nada mal. Por supuesto, tienes la opción de hacer cambios y variantes tácticas en pleno juego, pero lo mejor de todo es que la CPU de la máquina no se vuelve loco y asimila estupendamente cualquier variante. Si en el menú de opciones retrasas a tu media punta para que juegue más cerca del pivote y tu equipo defienda mejor, notarás ese cambio sobre el campo, a diferencia de lo que pasa con otros manáger en que muchas veces piensas que tú eres el entrenador pero nadie lo tiene en cuenta. La opción de repeticiones en alta resolución (todo un *Estudio Estadio* en miniatura) tampoco está nada mal. Sólo le sobran los no muy inspirados comentarios.

POR FIN UN SIMULADOR QUE TE PERMITE COMPLETAR UNA TEMPORADA EN UN PERÍODO DE TIEMPO RAZONABLE.

El CD de *LMA Manager* es una verdadera caja mágica trufada de sorpresas. No nos pidas que te las desvelemos todas. Tal vez basta con que te confirmemos lo que ya debías sospechar, que este un título de muy alto nivel, perfecto para los buenos aficionados al fútbol y, además, accesible y atractivo para el resto. A menos que detesten el deporte rey, claro está.

Los incondicionales del PC te dirán que este manáger nunca podrá estar a la altura porque los 32 bits de la caja gris más popular del planeta no son capaces de procesar toda la información que un juego de estas características exige. De acuerdo, tal vez sea cierto, pero (a la espera de lo que pueda dar de sí un probable manáger de Codemasters para la mucho más potente PS2) nosotros nos conformamos con esto, porque no echamos de menos más información y agradecemos el tipo de experiencia tan intuitiva como profunda que este juego ofrece. ★★★★★

Ficha técnica

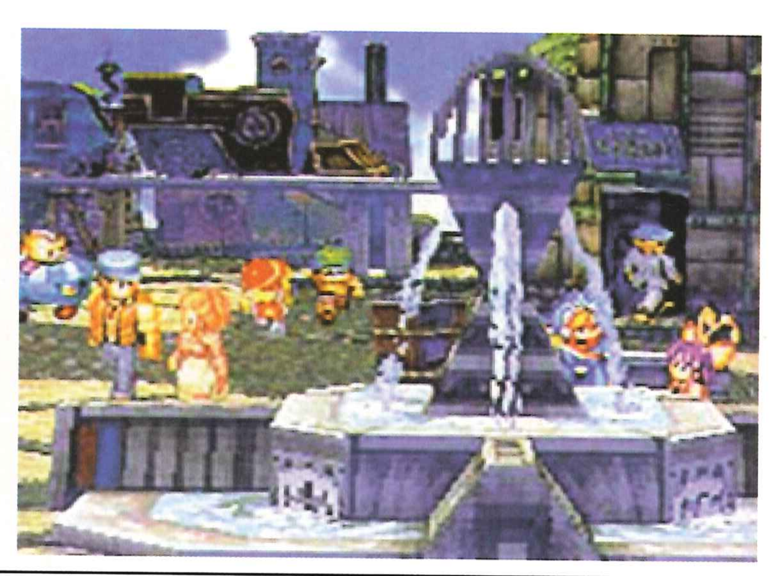
- Editor: **Proein**
- Desarrollador: **Codemasters**
- Precio:
- Disponible: **Marzo-Abril**
- Jugadores: **1-2**
- Extras: **Tarjeta de memoria**

↑ Cara	↓ Cruz
■ El sistema de traspasos es inspirado y convincente ■ Todo un reto ■ Es tan condenadamente rápido... Increíble.	■ Pueden echarte si tu equipo desciende. ¡Fascistas!









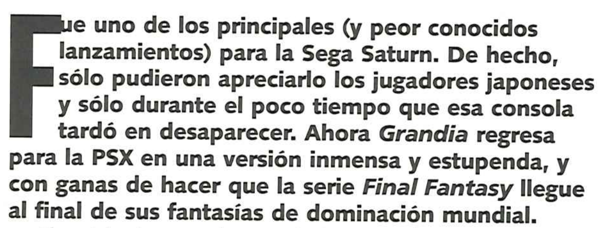
Ficha técnica

- Editor: **Ubisoft**
- Desarrollador: **Game Arts**
- Jugadores: **1**
- Precio: **8.995 pesetas**
- Disponible: **Sí**
- Extras: **Dual Shock, tarjeta de memoria.**

GRANDIA

UNA INFANCIA DE RPG.

↑ Cara	↓ Cruz
■ Un inteligente modo de introducirte en el juego. ■ Personajes con más consistencia psicológica de lo habitual. ■ Satisfactoria atmósfera gráfica y sonora.	■ Los gráficos presentan algunos problemas técnicos. ■ Si eres impaciente, juega otra cosa.



Fue uno de los principales (y peor conocidos lanzamientos) para la Sega Saturn. De hecho, sólo pudieron apreciarlo los jugadores japoneses y sólo durante el poco tiempo que esa consola tardó en desaparecer. Ahora *Grandia* regresa para la PSX en una versión inmensa y estupenda, y con ganas de hacer que la serie *Final Fantasy* llegue al final de sus fantasías de dominación mundial.

Sin adelantarnos a los acontecimientos, lo que puede decirse de este RPG es que se trata de uno de los mejores de los últimos tiempos por dos razones contundentes. Por un lado, su riqueza gráfica. Este es un juego rico en detalles de todo tipo, que incluye escenarios con poblaciones enteras, llenas de personajes y situaciones entretenidas y muy bien diseñadas. Por otro lado, la deliciosa manera que tiene el juego de sumergirte en su historia. Frente a la sobredosis de fantasías de saldo que suele dominar el argumento de este tipo de juegos, *Grandia* empieza como un juego de niños normal y recreado de un modo bastante realista. La historia comienza a desplegarse imperceptiblemente por la vía de un acercamiento paciente a la vida cotidiana de los personajes, y te va enganchando con un ritmo de sucesos que no alcanzas a prever. El juego logra deslindarse de las propuestas tradicionales principalmente gracias a los diálogos, en los que se dan situaciones llenas de humor y psicología, y también gracias a unos personajes muy bien definidos.





La historia es la de un par de chiquillos inseparables, Justin y Sue, que viven en un pueblo demasiado pequeño para sus corazones aventureros. Justin es hijo de una familia de arqueólogos con fama de exploradores incansables, y ha heredado el mismo espíritu entusiasta por los descubrimientos mitológicos. Sue es su pequeña prima, y una compañera fiel e infatigable. Y la aventura comienza con un juego de niños en el que un impertinente chico les da pistas para encontrar una serie de objetos; se trata simplemente de un juego, al final del cual no parece que hayas avanzado en ninguna aventura extraordinaria, pero de pronto te das cuenta que Justin tiene una vida encantadora, que su fama de travieso indomable no es infundada y que tiene una madre que es admirable. Es en este punto cuando ya no sabes si estás jugando un RPG, si estás leyendo una novela o si estás soñando despierto.

Si el aspecto gráfico te brinda un mundo amplio y lleno de elementos y personajes bien definidos, con los que puedes interactuar en gran medida, la dimensión sonora del juego es aún más significativa. La música y los efectos de sonido cumplen excelentemente su papel, dando ritmo al juego y ambientando perfectamente cada nueva situación; la música de gaitas y acordeones ayuda a recrear el aire de un pueblo lleno de movimiento y cosas por hacer, mientras que una percusión de ritmo creciente le da un sabor de misterio a la travesía por oscuras ruinas en las que se logran introducir nuestro par de intrépidos chiquillos.

Grandia se trata, en resumen, de una aventura para los sentidos y el corazón, que no vuela por las alturas melodramáticas que inundan el género RPG, sino que te atrae poco a poco hacia el interior de unos personajes con vida propia y con entusiasmo. Y tal vez lo mejor: te deja con ganas de que el juego no se acabe nunca. ★★★★

O si no...

Final Fantasy VIII
Sony ★★★★★
Una aventura casi inacabable en la que te sientes como si la era del cine interactivo ya hubiera comenzado.

Breath of Fire III
Virgin ★★★★
Una historia interesante y complicada es su mejor argumento. Pelín lento, eso sí.



■ **Continuamente puedes guardar el juego aprovechando las pirámides tornasoladas que hay por todas partes.**





■ **Muchos de los diálogos tienen múltiple respuesta, de modo que si no aciertas tienes que salir y volver a entrar en la habitación.**



■ Sólo dispara, dispara y dispara, lo cual puede irte bien si quieres dejar divagar tu pensamiento.



■ El aspecto general no demuestra mucha imaginación, pero el juego es tan oscuro que apenas te darás cuenta.



SPACE DEBRIS

SÓLO PARA ARCADEADICTOS

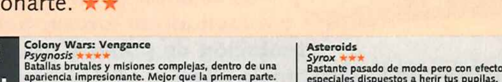
Hay juegos que nacen para permanecer en el anonimato y caer pronto en el olvido; son esos juegos que existen solamente porque hay consumidores de todo tipo que compran cualquier cosa. *Space Debris* es uno de esos, un juego más bien del montón, que tiene que caer en las manos del jugador adecuado para que logre brindar un buen rato.

Se trata de un arcade bastante veloz, en el que formas parte de la flota encargada de defender a tu planeta de ataques espaciales. Pilotas varios tipos de naves y debes hacer frente a decenas de enemigos de todos los tamaños y velocidades, al tiempo que atrapas reforzadores, "bombas inteligentes" y otros juguetes por el estilo; y lo que ves en pantalla es un baile continuo de pequeñas navecitas que vuelan en fila, explosiones por todas partes y un deficiente cuadro de información.

Una vez empieza el juego, te das cuenta que hay que olvidarse de la encantadora intro inicial, en una selva preciosa, y dar el brusco salto a un escenario de colores chillones y objetos borrosos, pixelados y demasiado brillantes. El resto ya depende de tus expectativas y gustos personales, porque el juego no va a mejorar mucho. Si buscabas un título que te hiciera sentir que realmente vuelas por el espacio, con armamento potente y un buen acompañamiento de los instrumentos de navegación, te equivocas con *Space Debris*. Pero si quieres clavarte a repartir fuego a todo lo que se mueva hasta entumecer tus pulgares, avanzando entre niveles difíciles y muy parecidos, con el único interés de poder decirte a ti mismo que llegaste al final de un juego más, éste título te va a gustar.

En *Space Debris* no encontrarás un escenario interesante, pues todo lo que ves no es más que un conjunto de obstáculos con apariencia familiar, que no mejoran el entorno sino que están ahí para estorbarte el paso. Tampocotendrás la sensación de estar explorando las soledades cósmicas, porque tu nave sigue una ruta predeterminada, cosa que te impide involucrarte del todo en el juego. Pero si lo que quieres es controles sencillos, pocas decisiones qué tomar y muchos enemigos al alcance de tu mirilla, puede que *Space Debris* te guste. Controlas ligeramente la velocidad de la nave y debes disparar sin descanso durante todo el juego. No hay ninguna dificultad para barrer a los enemigos, pues tienes una mira automática, y los objetivos se encienden cuando aciertas, pero tienes que cuidarte de guiar la nave hacia los reforzadores continuamente y debes conocer los movimientos de los monstruos de cada final de nivel para poder cargártelos.

La experiencia arcade no se logra sin un buen apoyo sonoro, y *Space Debris* lo hace bien en este aspecto. La combinación continua de destellos luminosos, zumbidos de naves, detonaciones, disparos que parecen notas de música máquina y una banda sonora con trompetas militares impone un ritmo hipnótico a tu cerebro y te atrapa sin que te des cuenta. Tal ves esto es lo mejor del juego. Y no es mucho. Si un día llegas a casa cansado y quieres algo para enfocar la tensión y perder el mundo de vista por un rato, *Space Debris* puede funcionarte. ★★



O si no...

Colony Wars: Vengance
Psygnosis ★★★★
Batallas brutales y misiones complejas, dentro de una apariencia impresionante. Mejor que la primera parte.

Asteroids
Syrox ★★★
Bastante pasado de moda pero con efectos especiales dispuestos a herir tus pupilas.

Ficha técnica

■ Editor: **Sony**
■ Desarrollador: **Rage Software**
■ Precio: **7.490 pesetas**
■ Jugadores: **1**



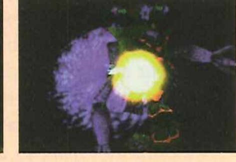


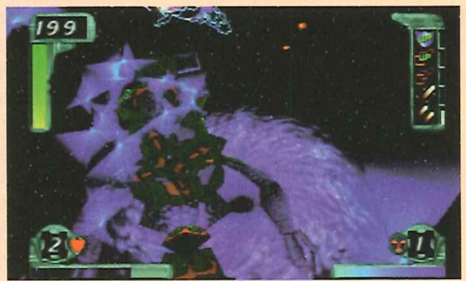


■ **Tu pulgar seguirá temblando 20 minutos después de que hayas apagado.**









↑ Cara	↓ Cruz
■ Niveles intensos y llenos de acción. ■ Dominas rápidamente el sistema de control. ■ La atmósfera sonora cumple su tarea con altura.	■ Los gráficos son demasiado flojos. ■ Si te gustan estas cosas, se te hará corto. ■ Si no te gustan, se te hará eterno.







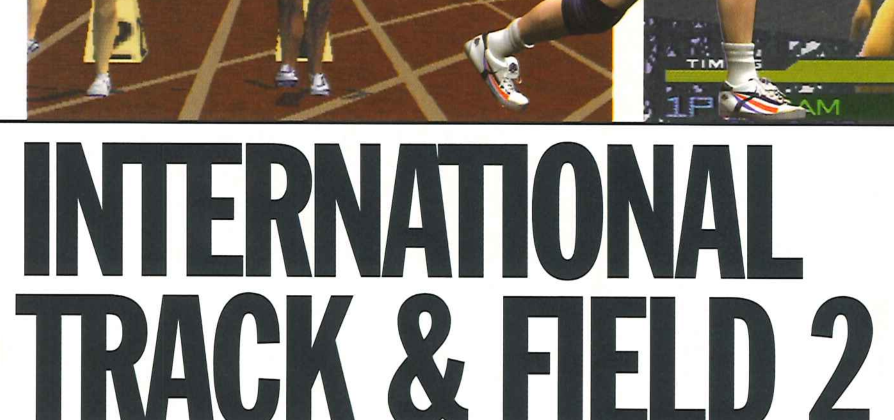
■ (Arriba) Levantamiento de peso limpio y de un tirón

■ (A la derecha) ¿Récords mundiales? Oh, oh, te falta mucha práctica.

Ficha técnica

- Editor: **Konami**
- Desarrollador: **Konami**
- Precio: **9.490 pesetas**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1-4**
- Extras: **accesorios para el mando (ver sección Al Detalle)**

↑ Cara	↓ Cruz
Cara ■ Es, con mucho, el mejor simulador de atletismo en cualquier formato. ■ Tiene una presentación increíble ■ Divertido, agotador y muy competitivo	**Cruz** ■ Tan sólo 15 modalidades, y algunas de ellas muy parecidas. ■ Tiene una vida extremadamente corta ■ Riesgo de lesiones con el mando





PREPARADOS, LISTOS, ¡YA!

Asegúrate de cerrar la puerta antes de comenzar una partida de lanzamiento de jabalina. Si alguien entra mientras estás sentado, concentrándote en el ritmo, con la mano a toda velocidad entre los muslos, y con una mueca de crispación en la cara, podría crearse un malentendido embarazoso. Éste es uno de los peligros de la técnica de apretar, o rozar, dos botones sucesivamente a gran velocidad. Es un método de controlar el juego que puede resultar extraño, grotesco y a menudo doloroso, pero la tentación de poner a prueba los límites de la resistencia atlética sin levantarte del sofá es prácticamente irresistible.

Esta técnica le resultará familiar a cualquiera que haya probado un juego de atletismo alguna vez, y aunque puede parecer anacrónica, por no decir mortificadora, al menos hace que *International Track & Field 2* sea un juego fácil de entender. Los cien metros lisos, por ejemplo, son una prueba de pura potencia, es decir, nada de técnica, sólo fuerza. Una vez controles la manera de apretar los botones, podrás restarle más de dos segundos al mejor tiempo que Carl Lewis haya podido lograr jamás. Las modalidades más interesantes son aquellas que combinan la velocidad con la coordinación. Tanto el salto de longitud como el de altura y el lanzamiento de martillo son modalidades que dependen de tu habilidad para las, en principio, sencillas combinaciones de botones.

Si dejamos atrás las arenas olímpicas, las cosas empiezan a complicarse. Un par de nuevas modalidades y aquellas que han sido trasladadas directamente desde el *Track & Field* original resultan las más divertidas. El levantamiento de peso es una ruda prueba de fuerza, mientras que dominar el salto a caballo, con su compleja técnica, es algo tan sólo accesible para aquellos que sean capaces de las más sutiles proezas en gimnasia dactilar. La canoa no necesita nada más que un poco de control del ritmo y la distancia, pero cuidado con las pruebas ciclistas, ya que sus duros exámenes de resistencia pueden acelerar la aparición de la artritis.

No hay duda de que el juego tiene una pinta excelente, pero una de sus peores desventajas es que en ningún momento debes mirar lo que el atleta hace en la pantalla para ganar la competición. Tan sólo debes concentrarte en las barras de potencia y de control en la parte inferior de la pantalla, de manera que apenas percibes por el rabillo del ojo las graciosas piruetas del personaje o debes esperar a la repetición de la jugada.

Con tan sólo un modo Arcade y uno Desafío (la misma modalidad una y otra vez), el juego está pidiendo a gritos el pentatlón de Konami, y la poca variedad de modalidades refleja las limitaciones innatas del *International Track & Field 2*. Con unos cuantos amigos, este juego puede provocar las situaciones más divertidas que un videojuego pueda proporcionarle al hombre, y la técnica de control del mando lo convierte en algo prácticamente único. Si lo juegas a solas se convierte en algo abusivo. Hay un límite para el tiempo que un ser humano puede mover con rapidez la mano y los dedos, y como saben todos los chicos que van a la escuela, si lo sobrepasas puedes quedarte ciego. ★★★

O si no...

Olimpic Games *US Gold* ★ Simulador de varias pruebas deportivas con muchas desventajas que enfatiza la posición de líder de *Track & Fields*

ISS Pro Evolution *Konami* ★★★★★ Lo que se logra cuando se le añade estrategia e intuición a la fórmula de Konami para los juegos de deportes.











■ Nieve, *snowboards*, gorros... A los niños les encantará.

Ficha técnica

- Editor: **Sony**
- Desarrollador: **989 Studios**
- Precio: **7.490 pesetas**
- Disponible: **sí**
- Número de jugadores: **1-2**

COOL BOARDERS 4

¿OTRO DE SNOWBOARDING? ¿CUÁNDO APRENDERÁN?

Los juegos *Cool Boarders* son la serie de *snowboard* con más éxito de la PlayStation. Sin embargo su éxito no siempre ha ido ligado a la calidad del producto. Comparados con los simuladores de otros formatos, como el *1080° Snowboarding* de Nintendo, y el poco valorado *Steep Slope Sliders*, de Sega, las tres primeras partes de *Cool Boarders* eran abominaciones espeluznantes. De hecho, es muy significativo cuando la tercera parte de una serie es la peor de las tres.

El sistema de control de *Cool Boarders 3* lo diseñó, con toda probabilidad, alguien que confundía el *snowboard* con deslizarse por las colinas de Almería sobre un trozo gigante de papel de lija. Pero, al menos, hay que valorar que el desarrollador, 989 Studios, reconoció los problemas de la última entrega y aseguró que se enmendaría con la siguiente.

Esta vez, los jugadores que se quedaron fríos con la anterior selección de 16 *boarders* reales (Chad Otterstrom o Jimmy Halopoff, ¿lo recuerda alguno de vosotros?) pueden crear sus propios personajes. La posibilidad de elegirlo todo, desde el peso y la altura hasta el sexo, pasando por la ropa aseguraría, en teoría, una selección infinita de personajes. Hay cinco grandes montañas en el juego, cada una de las cuales dispone de diferentes competiciones. Downhill (colina empinada) y HalfPipe (medio tubo) hablan por sí solas. CBX es un tipo de eslalon, Slope Style es como Downhill pero con más saltos y Big Air es algo parecido a los saltos de esquí. Consigue buenas marcas en el nivel profesional y aparecerá un modo extra.

Las pistas permiten ampliamente que los jugadores experimentados presuman con acrobacias como las que han llamado, con bastante poca gracia, Stalefish Tweaks (pellizcos de pescado fresco) y Method Melons (melones con método). Y hay un montón de obstáculos, que hacen que las pistas sean siempre sorprendentes.

Respecto a los gráficos, éste es, sin duda, el mejor *Cool Boarders* hasta la fecha. Incluso en la modalidad de cuatro jugadores conserva casi toda la calidad de imagen.

Desgraciadamente, *Cool Boarders 4* no es un paso suficientemente grande respecto a su insípido predecesor. Sí, tiene una buena presentación, pero el sistema de control, a pesar de algunas mejoras, no es suficientemente bueno, y hace que el juego sea poco realista y demasiado ligero. Los *snowboarders* tardan un siglo en responder a los mandos y aún más, a veces los personajes toman vida propia y empiezan a luchar con el vacío, como si tuviesen una absurda y desconcertante vida propia.

Aunque cuenta con unas respetables 30 imágenes por segundo, éstas se aceleran de golpe o disminuyen de repente de velocidad. A los personajes nunca les acaba de sentar bien la ropa, y peor aún, a veces chocas con algunos objetos y pasas a través de otros como si fueras un fantasma, así que seguramente el juego no fue supervisado correctamente.

Quizás si fuese el único juego de *snowboard* para PlayStation, *Cool Boarders 4* sería una proposición más interesante. Desgraciadamente, no lo es y hay ejemplares mucho más atractivos. ★★★

↑ Cara	↓ Cruz
■ Muchas opciones ■ Toneladas de personajes ■ Ingenio en determinadas situaciones	■ Mandos poco efectivos ■ Gráficos pobres



■ ¿Poderoso? Más bien farragoso y doloroso cuando por fin aterrices.





O si no...

MTV Snowboarding
Proein ★★★
Con énfasis en los trucos y la diversión, pero demasiado fácil para ser todo un desafío.

Big Air
EA ★★
Seis personajes y seis pistas, pero irregular y poco real.





■ Aprovéchate de los esteroides y lucha con Zangief.

Ficha técnica

- Editor: **Virgin**
- Desarrollador: **Capcom**
- Precio: **7.990 pesetas**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1-4**

MARVEL SUPER-HEROES VS CAPCOM

KRAMER CONTRA KRAMER, PERO A LO BESTIA





■ **Personajes de cómic muy variopintos.**

■ **El Capitán América: podría ser modelo de ropa interior masculina.**

Antes de que Marvel Comics y su archirrival DC se pusiesen de acuerdo para crear en colaboración colecciones cada vez de menor calidad, era inevitable, cada vez que se juntaban algunos fans, que surgiese la discusión sobre qué compañía tenía los personajes más fuertes. ¿Podría el increíble Hulk ganar a Superman? ¿Sería Batman más ágil que Spiderman? ¿Sería el Capitán Libertad un patriota aún más recalcitrante que el Capitán América?

Aunque el potencialmente aterrador videojuego de *Marvel Vs DC* aún debe aparecer, Capcom ya ha enfrentado a sus personajes con los héroes mutantes *X-Men*, que pronto serán inmoratlizados en *X-Men Vs Street Fighter* y la inevitable secuela *Marvel Vs Street Fighter*. Esta vez, una selección de los mejores personajes de Marvel se ve las caras con las grandes estrellas de los videojuegos de Capcom, y algunas sorpresas agradables. Si nunca creíste que el increíble Hulk y el diminuto Mega Man, la estrella de los juegos de plataforma de NES, pudiesen protagonizar un enfrentamiento explosivo, prepárate para ver como desaparecen tus prejuicios. Y es que puedes escoger para tu propio combate de ciencia ficción a cualquiera de los siguientes rufianes: Strider Hiryu de *Strider*, Zangief, Ryu y Chun Li de *Street Fighter* y el Capitán America, Lobezno, Venom, Gambito o Spiderman de entre los héroes de Marvel.



Inevitablemente, como este es un juego de lucha de Capcom, la manera de jugar le resultará familiar a cualquiera que haya jugado a alguno de los títulos de esta compañía. A pesar de la peculiar selección de personajes, el sistema de combo y los movimientos especiales siguen siendo los de siempre, lo que significa que los veteranos pueden seguir utilizando los mismos viejos semi-círculos en el mando direccional y el botón para golpear al azar seguirá haciendo furor entre los novatos. Puede que esto te parezca un punto de partida muy acogedor, o algo muy aburrido.

Dejando aparte que la manera de jugar esté muy vista, hay un montón de opciones para elegir, que incluyen los inevitables modos de entrenamiento y de supervivencia. Los jugadores que se enfrentan al modo básico de aventura pueden escoger un equipo de refuerzo o compañeros especiales que no están disponibles como luchadores. Tienes la posibilidad de seleccionar tu equipo de refuerzo o tu compañero especial de entre una variedad enorme de personajes de Capcom y de Marvel. Este compañero puede acudir en tu ayuda en cuanto lo desees para lanzar un ataque demoledor sobre el enemigo que te estaba pegando una paliza. Esta opción es muy estimulante para cualquier fan, pero es una pena que no puedas seleccionar a esos personajes como luchadores. Entonces *Marvel Super-Heroes Vs Capcom* sí hubiese sido realmente espectacular.

Naturalmente, como cualquier otro juego de lucha, da lo mejor de sí en la opción de varios jugadores. En efecto, los alicientes para un solo jugador son decepcionantes. Si derrotas al jefe Onslaught, difícil hasta niveles absurdos, tan sólo aparecen un par de gráficos poco elaborados y un dialogo traducido por alguien que está convencido de que el inglés es un dialecto del japonés. Y es que aquellos que dominen la lengua anglosajona verán que la mala traducción es algo recurrente en este juego.

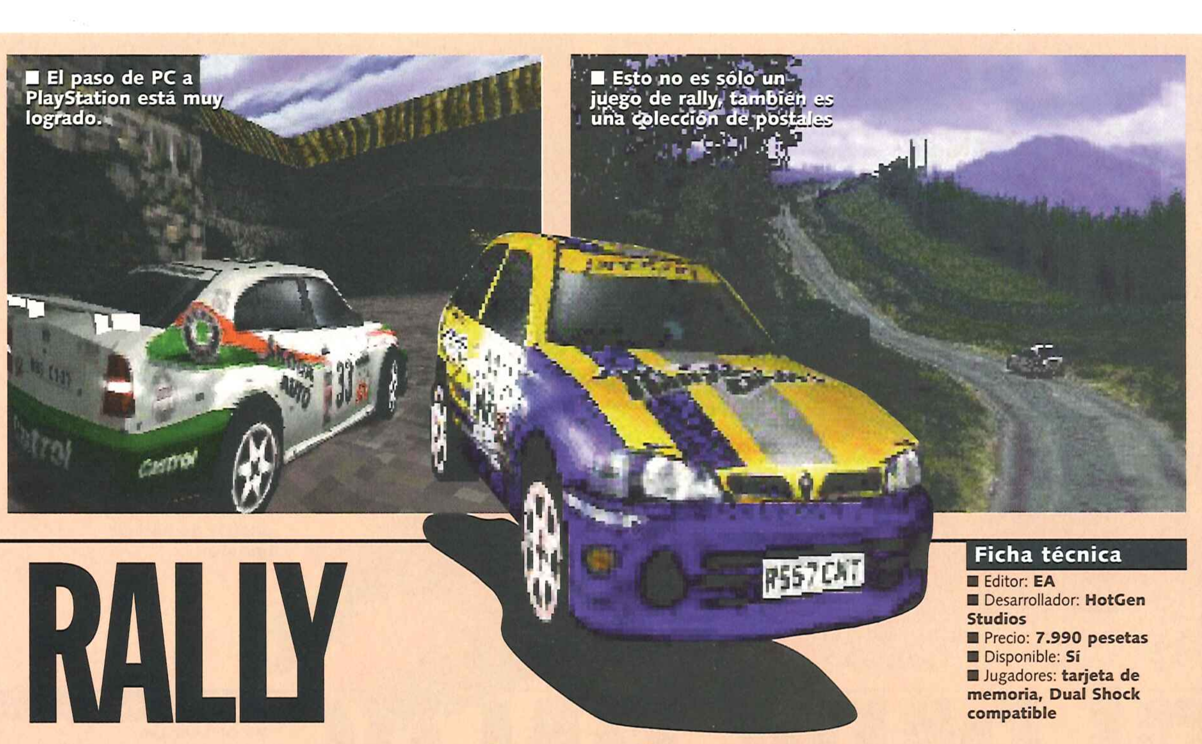
Marvel Vs Capcom es una buena conversión perfectamente aceptable de un juego de arcade. Desgraciadamente lo han precedido una docena o casi de juegos muy parecidos, tanto en la presentación como en la manera de jugar. *Power Stone* de la Dreamcast demuestra que Capcom está avanzando. Pero *Marvel Vs Capcom*, por el momento, sigue anclado en el pasado, ni siquiera la entrañable visión de Mega Man hundiéndole las costillas a Hulk puede cambiar eso. ★★★

↑ Cara	↓ Cruz
■ Movimientos especiales espectaculares ■ Un montón de personajes ■ Combates sangrientos	■ No hay nada nuevo ■ Parecido a cualquier otro juego de lucha de Capcom ■ Sonido de baja calidad



Tekken 3
Sony/Namco ★★★★★
Según algunos el mejor juego de lucha para PlayStation

Street Fighter Alpha 3
Virgin ★★★★★
La versión perfeccionada de Capcom del juego de lucha en 2D con algunas variaciones sobre el tema de *Street Fighter*.


■ El paso de PC a PlayStation está muy logrado.

■ Esto no es sólo un juego de rally, también es una colección de postales









■ ¿Repeticiones de la jugada espectaculares? Ahí las tienes.

RALLY CHAMPIONSHIP

PONTE EN LA PIEL DE UN CONDUCTOR DE RALLY

Ficha técnica

- Editor: **EA**
- Desarrollador: **HotGen Studios**
- Precio: **7.990 pesetas**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **tarjeta de memoria, Dual Shock compatible**

↑ Cara	↓ Cruz
■ Buenos gráficos ■ Un montón de opciones ■ Es todo un reto	■ Los mandos obedecen poco ■ Difícil de manejar

¡Cuatro derecha! ¡Cinco brusco a la izquierda! Si todo esto no te dice nada, entonces éste no es el juego para ti. El rally tiene un lenguaje propio y necesitarás saber qué dice exactamente tu copiloto si quieres tener alguna posibilidad de permanecer en la carretera.

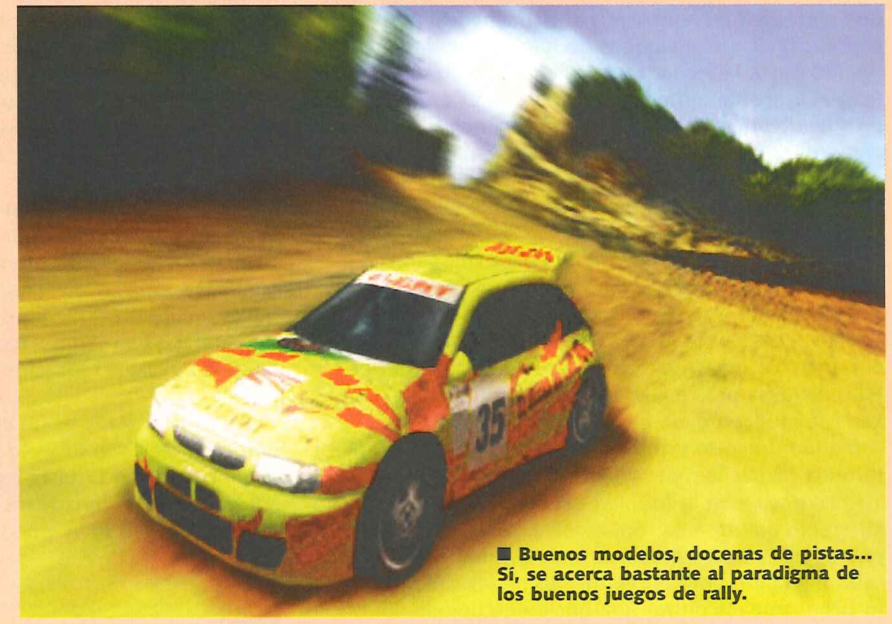
Rally Championship es un regalo para los ojos. Los modelos de los coches y los detalles de las pistas son excelentes, y los escenarios son los mejores que hayas visto jamás en un juego de coches. Y lo mejor de todo, funciona a gran velocidad. Sin duda, es el juego de rally con mejor presentación que se pueda encontrar actualmente para PlayStation.

Sin embargo, donde *Rally Championship* pierde puntos es en el control de los coches. Lo que hace de *Colin McRae* un juego tan bueno es el sutil equilibrio entre simulación y arcade. Aunque *Rally Championship* ha intentado reproducir esta combinación, se ha quedado bastante atrás en el camino. Lo mejor que se puede decir es que los coches no responden al mando y que parece que floten sobre la pista. Tienes la sensación de conducir una caja de galletas con ruedas de trolebús, y no un sofisticado y excepcional modelo de rally. Los entornos tampoco son del todo convincentes: a menudo, cuando entras en terraplenes o chocas contra bordillos, sigues conduciendo perpendicularmente a la pista. ¿Y por qué los arbustos parecen estar hechos de cemento armado? Hasta el más pequeño matojo te para por completo y te obliga a perder preciosos segundos. Sólo es un detalle, pero no es muy alentador.

Tampoco hay que menospreciar este juego, porque tiene un montón de pistas y de coches para elegir y los tres tipos de competición habituales: campeonato, aventura y contra reloj. El modo para dos jugadores tampoco está nada mal, aunque el juego va mucho más despacio. Sin duda, aquí puedes gozar mucho del rally.

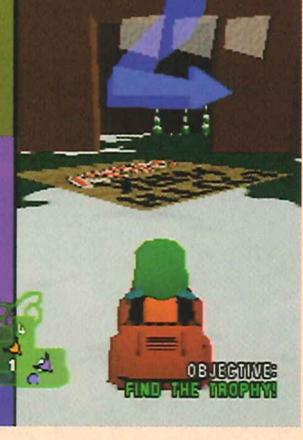
Aunque no se disfruta tanto desde el primer momento como con *Colin McRae*, o con el modo de rally de *GT2*. Este juego se lleva la tercera posición. Si puedes pasar por alto la dificultad para que el coche obedezca, éste es uno de los mejores juegos de conducción para PlayStation. Tiene una buena presentación, es todo un reto a la altura de los mejores y tiene un montón de opciones que podrás elegir empleando a fondo el cambio de marchas. No es el mejor, pero aún así, es muy bueno. ★★★

O si no...		
	Colin Mc Rae Rally *Codemasters* ★★★★ Unos mandos que obedecen a la perfección hacen de éste el mejor juego en su género.	**Gran Turismo 2** *Sony* ★★★★★ El rally es sólo una pequeña parte de la obra maestra de Sony.


■ Buenos modelos, docenas de pistas... Sí, se acerca bastante al paradigma de los buenos juegos de rally.







■ Cartman comprende a tiempo que nunca será uno de los mejores pilotos de kart del mundo.

SOUTH PARK RALLY

KENNY Y LOS SUYOS SIGUEN EN HORAS BAJAS.

Hace cuatro años que se editó *Mario Kart*, pero cada vez son más las novedades que hacen que lo recordemos con nostalgia. Era evidente que un juego que ofrecía tanto por tan poco iba a ser imitado (o directamente plagiado) hasta la saciedad, pero lo que no podíamos esperar es que sus clonaciones se quedasen de tanta distancia del modelo. Acclaim ha intentado hacer algo diferente, un Mario Kart con licencia *South Park*, es decir con personajes con mucho más carisma y fantasía que, por ejemplo, los deformes cabezudos de *Speed Freaks*.

Pero no sólo de carisma y simpatía vive el ser humano. A Kenny, Cartman y el resto de protagonistas de South Park les sobra de estas cualidades, pero sus adaptaciones a videojuegos no han sido nada del otro mundo hasta la fecha. El *shoot'em up* grotesco *South Park* era directamente infumable y *Chef's Luv Shack* era un *trivial* curioso, sin más. Así que no nos sorprende comprobar que a Acclaim ha vuelto a salirle un juego de calidad más bien dudosa, con alguna idea divertida y poco más. *South Park Rally* ni siquiera le llega a la suela de las polainas al majestuoso Mario Kart. De hecho, hasta hace que *Crash Team Racing* parezca bueno y *Speed Freaks*... un poco menos malo.

Y el caso es que han intentado aprovechar las buenas ideas de los juegos de kart existentes, pero todo el trabajo de investigación se ha echado a perder por falta de ideas propias de una cierta consistencia. Los karts se mueven bien, pero los programadores han cometido un craso error: no conformarse con la sencilla fórmula "cruza la meta y habrás ganado". Casi todos los niveles siguen la fórmula del modo batalla de *Mario Kart*, sólo que de una forma delirante. Por ejemplo, en uno de ellos encuentras que todo el mundo parece estar infectado por la enfermedad de las vacas locas y tu tienes que encontrar una poción escondida. En otro tienes que encontrar unos pantalones y cruzar la línea de meta sin que otro participante te los robe o te los rompa. Esta ridícula estructura de misiones intenta romper la linealidad y convertir el juego en una serie de *Deathmatch* sobre ruedas, pero todo es tan forzado y absurdo que es difícil mantener el interés.

Y es una pena, porque los desarrolladores habían resuelto bien casi todo aquello que hace que un juego de carreras de este tipo funcione. Los gráficos son pobres, sí, pero la conducción es estupenda, los circuitos interesantes y llenos de hatajos y rutas alternativas y los *power up* tienen gracia. Es por eso que lo más divertido es dirigirse al modo *arcade* y, sencillamente, correr en los distintos niveles olvidándote de patochadas y misiones delirantes. El problema es que para activarlo tienes que pasarte un buen rato recogiendo pollos en el modo Campeonato (en el que, para colmo de males, no puedes salvar la partida), pero te lo puedes tomar como un purgatorio que te permitirá acceder a un rato de diversión.

Si al menos hubiese un buen modo para cuatro jugadores... Pero tampoco. Así que el gran consuelo que te queda es hacer lo posible por sintonizar con el pueril pero entrañable humor de los personajes de *South Park*. Las apariciones de Saddam Hussein, los continuos insultos que cruzan los protagonistas, las frases recurrentes que enseguida reconocerán los seguidores de la serie... Todo eso está muy bien, pero tampoco gusta a todo el mundo, y menos en nuestro país.

South Park Rally es un claro ejemplo de juego que pretende ser un gran éxito y se queda en divertimento mediocre y a ratos hasta repelente. *Mario Kart* te hace reír porque tiene una maravillosa partida multijugador. Con *South Park Rally* puede que ni siquiera sonrías. ★★

O si no...

Speed Freaks — *Sony* ★★★ — Mediocre, aunque visto South Park tal vez era un poco mejor de lo que en su momento nos pareció.

Crash Team Racing — *Sony* ★★★★ — El mejor Mario Kart de Sony. Muy divertido.

Ficha técnica

- Editor: **Acclaim**
- Desarrollador: **Tantalus**
- Precio. **7.990 pesetas**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1-2**
- Extras: **Tarjeta de memoria, Dual Shock compatible**

↑ Cara	↓ Cruz
■ Los karts se mueven estupendamente ■ Circuitos imaginativos ■ Los personajes de *South Park*	■ Gráficos escuálidos ■ Estúpido sistema de misiones ■ Este chiste cada vez tiene menos gracia









■ ¿Por qué este tipo de juegos no acaba de funcionar a pesar de que imitan casi todo lo bueno de Mario Kart?

Ficha técnica

- Editor: **Sony**
- Desarrollador: **Andnow**
- Precio: **7.490 pesetas**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1-2**



■ Envía a los "tiny tanks" a cumplir tus órdenes.



■ Puede que sea mono pero Tiny Tank es un auténtico ... matagigantes.

TINY TANK

MINIATURAS SALVAJES

El humor y la destrucción masiva no suelen ir conectados, por mucho que los americanos llamasen Little Boy y Fat Man al par de bombas atómicas que lanzaron sobre Hiroshima y Nagasaki. La idea motriz de *Tiny Tank* es de lo más inquietante: este juego sugiere, tal vez, que las máquinas asesinas sólo necesitan un lavado de cara para ser aceptadas con total naturalidad. Si los misiles nucleares del futuro se pareciesen a los encantadores juguetes que presenta este título, no serían rechazados por tanto pacifista irresponsable como corre por esos mundos de Dios. El *Tiny Tank* del título es un juguete con una capacidad de destrucción nada desdeñable. El gobierno de Estados Unidos lo ha puesto en circulación para ganarse la simpatía de la opinión pública y así conseguir fondos para su ambicioso programa de armas hipertecnológicas. Un tanque en miniatura que tose, protesta, insulta y protagoniza los anuncios promocionales del Pentágono es algo bastante original. ¿O no?

UNO DE TANTOS JUEGOS QUE TE PIDEN QUE OLVIDES POR UN MOMENTO QUE ERES UN ADULTO. SI NO ERES CAPAZ, SIEMPRE PUEDES REGALÁRSELO A TUS PRIMOS.



Si juegas como Tiny Tank eres enviado a una batalla contra un ejército de robots empeñados en extinguir a la humanidad. Al ser una máquina de guerra de vanguardia, tienes un enorme cañón a tu entera disposición (camuflado de narizota de Tiny Tank), y puedes coger las armas de los enemigos que destruyas. Además, puedes absorber los pequeños restos de su metal para hacer reparaciones. Mejor aún, Tiny Tank cuenta con un amplio número de "jóvenes tanques" a control remoto que pueden usarse como bombas errantes, o para explorar áreas sin la necesidad de ponerte en peligro. Aún hay más, puedes usar los sesos de tus enemigos ya derrotados para que los tanques jóvenes puedan actuar independientemente, y sigan buscando a los enemigos y usurpadores del poder.

Te acribillan a tiros por menos de nada, y los objetivos de las misiones en *Tiny Tank* no se diferencian mucho de otros juegos parecidos. Por lo general, son del tipo "Destruye el Objetivo A, y dirígete hacia el Área B". Sin embargo, no esperes un suimple remedo de los exitosos *Army Men*, *Toy Story 2* o *Toy Commander*. *Tiny Tank* es un producto de una cierta modestia, pero no carece de buenas ideas y algo de originalidad. Por ejemplo, para destruir un barco de carga tienes que disparar al aparato de radiocontrol que gira sobre éste, que luego caerá y explotará haciendo saltar en pedazos el resto.

La gran baza de este simpático título es, sin duda, su personaje principal. Es difícil cogerle cariño a un tanque, por mucho y muy bien que destruya, pero en algunos momentos Andnow consigue este pequeño milagro. Y es que Tiny es maleducado, irreverente y bastante golfo, así que no te costará demasiado identificarte con él. Sólo un consejo: intenta no tomarte demasiado a pecho tu condición de "adulto" y dale una oportunidad a este juego. Si no eres capaz de hacerlo, pensarás que *Tiny Tank* (como el resto de títulos que siguen la cada vez más popular premisa "los juguetes van a la guerra") es una solemne tontería. ★★★



Quake 2
Proein ★★★★★
Pongámonos serios y apostemos por un *shoot'em up* crudo y adictivo..

Driver
GT Interactive ★★★★★
Simulador de persecuciones con sensacionales coches de los setenta.



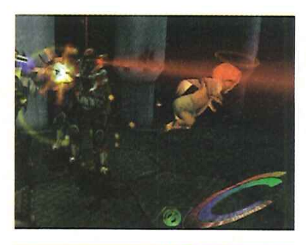
■ Juego familiar que no aprovecha del todo un concepto interesante.

↑ Cara	↓ Cruz
■ 25 misiones cada vez más duras ■ Genuinamente divertido	■ Objetivos bastante genéricos ■ Efectos visuales regulares



■ ¿La última tentación de Cristo? Eres demasiado joven para pensar este tipo de cosas.







■ Serás el Mesías, pero no por eso van a respetarte.







MESSIAH

¡DIOS MÍO! ¡LA QUE SE NOS VIENE ENCIMA!

Ficha técnica

- Editor: **Interplay**
- Desarrollador: **Shiny**
- Precio: **No disponible**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1**
- Requisitos: **P233, 64Mb RAM, 400Mb en disco duro, tarjeta aceleradora**
- Recomendamos: **P300, 400Mb disco duro, aceleradora 3D**

Alguien debería haberles recordado a los creadores de *Messiah* aquel mandamiento que decía "No matarás". Si la idea de un angelito revoloteando por ahí y machacando al personal va contra tus creencias, será mejor que pares de leer porque *Messiah* es el brazo ejecutor de los designios del señor... el azote de Dios. Y es una genialidad.

Messiah es la típica historia en la que el bien se enfrenta al mal. El futuro de la tierra peligra, miles y miles de años de pecado han llevado a la humanidad al borde de la destrucción total. La ciencia ha terminado creando el ser maléfico definitivo: el mismo Diablo. Por suerte, Dios es compasivo y ha concedido a la humanidad una última oportunidad. Con la intención de arreglar el mundo, Nuestro Señor ha enviado a un angelito obrero llamado Bob. Su misión es sencilla: atajar el mal de raíz y de una vez por todas. Pero no es tan fácil como parece. En los tiempos tan ateos que corren, el Mesías no es visto como un mensajero de Dios, sino como un *freak* más.

Cuando juegas como Bob eres vulnerable, recuerda que no es más que un crío y necesitas protegerte del mundo exterior, ¿y dónde mejor que dentro de un humano? Puedes poseer a uno si te lanzas volando entre sus omoplatos. Una vez poseído, te conviertes en ese personaje, adquieres sus habilidades y asumes su rol dentro del juego. Esta estrategia es de una importancia vital y la mayor parte del juego depende de poseer al personaje adecuado en el momento preciso. Y no sólo eso, ¡todavía hay más!

Una de las mejores cosas de *Messiah* es la libertad que te da. Puedes elegir entre luchar contra las fuerzas del mal sin contemplaciones o tomarte las cosas con un poco de calma y astucia... ya sabes, aquello de «más vale maña que fuerza». Poseer el cuerpo de otro personaje te permitirá pasar desapercibido, pero si le plantas una pistola en la cara a alguien van a darte de tortas hasta en la aureola, porque te delatarás.

Siempre hay varias maneras de resolver problemas: —lo dicho, o maña o fuerza, o incluso una mezcla de las dos. Abrir puertas servirá como ejemplo: podrías hacerlo en plan educado, utilizando un interruptor, o en plan policía antidisturbios, pateándola sin contemplaciones o a tiros. El caso es que la última opción es un tanto problemática, ya que los vigilantes se darán cuenta de que algo está pasando... y si tu idea es seguir con vida, mejor que cambies de táctica. También podrías escurrirte por alguna grieta si vuelves a la forma de Bob, que es pequeñito, pero entonces serás vulnerable. En fin, tú eliges.

Cada personaje tiene su propia opinión sobre Bob. Si te ven los polis no dudarán ni un momento en dispararte, mientras que los científicos desean echarte el guante porque eres una especie muy rara. Además, los personajes tienen también actitudes distintas entre ellos. Esto es algo que deberías aprovechar: puedes pasártelo muy bien metiendo cizaña entre grupos distintos y luego dejar que se maten. La inteligencia de los personajes controlados por la máquina es admirable. Cada uno de ellos es consciente de dónde se encuentra y por si eso fuera poco, son capaces de recordar... al abandonar el cuerpo de un policía, éste recordará lo que le has hecho y querrá vengarse.

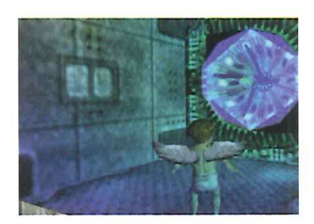
A pesar de tanta originalidad, *Messiah* toma prestados algunos elementos de *Tomb Raider*. Muchos de los movimientos característicos de las aventuras de Lara están aquí, aunque en un sistema más simplificado. Algunos *puzzles* son evidentes: activar interruptores, trepar por bloques y tal. Pero claro, en *Tomb Raider* no puedes poseer a la gente ni torturar a los vigilantes... vamos, no puedes hacer ni la mitad de las cosas tan increíbles que puedes hacer en *Messiah*.

Es un juego inmensamente divertido, rebosante de ideas originales y con un gran sentido del humor. Cómo jugar a *Messiah* depende totalmente de ti, y por esta misma razón, cada vez es diferente. Quizás se podría haber sacado más jugo a los personajes y a sus distintas habilidades, pero es muy difícil encontrarle fallos a *Messiah*. Aunque el juego presenta una visión futura del mundo nada original, la manera como interactúas en ese mundo eleva el género de aventuras en tercera persona a un nuevo nivel. Te encantará su diseño y el equilibrio casi perfecto entre acción y *puzzles*, algo muy trabajado. ¿Qué pasa, todavía no has reaccionado? ¡Deberías conseguir *Messiah* ya mismo, es un

↑ Cara	↓ Cruz
■ Final abierto. ■ Gráficos increíbles. ■ Todo un desafío.	■ Quizás es demasiado difícil. ■ Necesitas un PC de alto nivel.



■ Esto parece una discoteca. Dios es el DJ y Bob el go-gó.



O si no...

Tomb Raider 4
Proein ★★★★★
La última gran aventura de Lara.

The Nomad Soul
Proein ★★★
Un aire muy francés y David Bowie son notas destacadas de esta aventura sobre posesiones.

■ Arrogantes, egoístas, estúpidos... De acuerdo, los detestas, pero tú eres el único culpable de que sean como son.

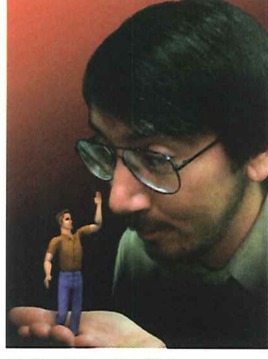
Ficha técnica

- Editor: **EA**
- Desarrollador: **Maxis**
- Precio: **7.995 pesetas**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1**
- Requisitos: **32 MB de RAM, CD-ROM x4, 300 MB de espacio en disco duro, tarjeta de vídeo de 2MB**

↑ Cara	↓ Cruz
■ Rico y profundo hasta la exageración. ■ Arquitectura abierta. ■ Implicaciones casi metafísicas.	■ ¿Prefieres un *shoot'em up*? Cuestión de gustos. ■ Gráficos de subsistencia.

LOS SIMS

VIDAS CRUZADAS



■ **Will Wright dialoga con su hermanastro virtual.**

Lo último en planificación orwelliana. Hasta ahora has diseñado y administrado parques temáticos, empresas e incluso ciudades enteras, pero la última propuesta de Will Wright va un par de pasos más allá. Recoge la arcilla virtual que te ofrece la obra maestra de Maxis y ponte a diseñar seres humanos.

Eso es *Los Sims*, una insólita combinación de *Melrose Place* digital y juego de estrategia divina, el *Black & White* de las teleseries de sobremesa. El propio Will Wright lo ha definido como un simulador de arquitectura doméstica e interiorismo que ha acabado convirtiéndose en simulador social. Y es lógico, porque no tiene sentido diseñar espacios sin tener en cuenta el estilo de vida de los que van a vivir en su interior.

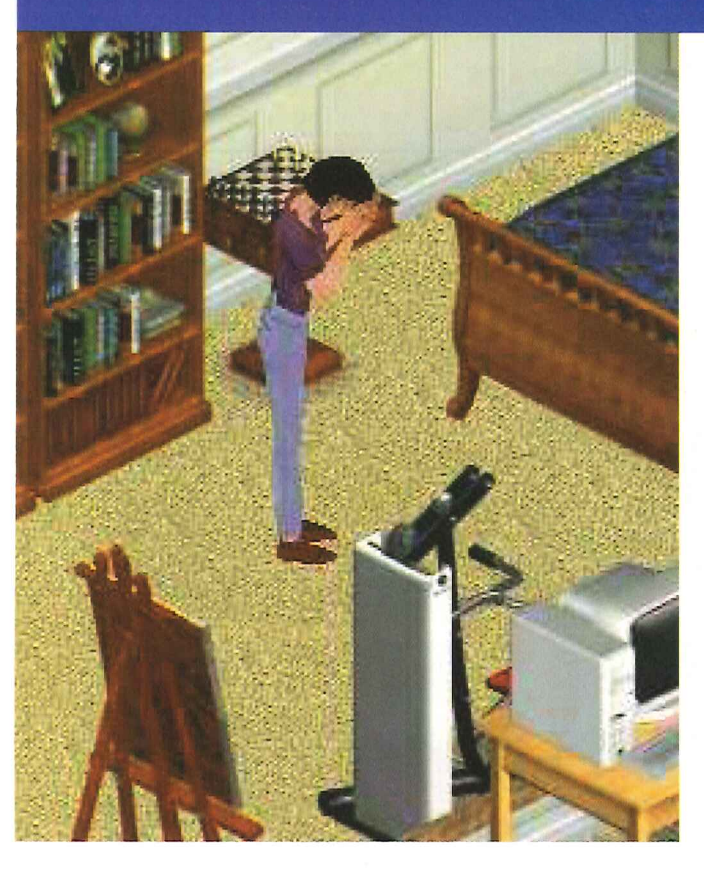
LOS JUEGOS DE WILL WRIGHT TIENEN UNA FILOSOFÍA DE FONDO, PERO SON DEMASIADO INTELIGENTES PARA CAER EN EL FÁCIL MORALISMO.

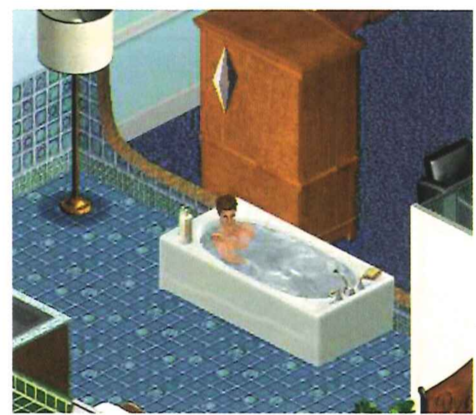
Si en *SimCity 3000* eras una especie de urbanista despótico pero bienintencionado que construía una megalópolis de la nada, en *Los Sims* se te pide que dirijas la mirada al detalle y pongas en marcha una pequeña comunidad de felices vecinos.

De hecho, si has seguido con atención la serie *SimCity* hace ya casi diez años que conoces a los *Sims*. Hasta *SimCity 2000* no eran más que un simple elemento decorativo en el paisaje urbano que tú diseñabas. Se llamaban SimCitizens, una riada de pequeños seres anónimos a los que veías recorrer los márgenes de tu creación. En *SimCity 3000* se te ofrecía la oportunidad de interactuar con ellos. Incluso un magnate de la planificación urbanística necesita colaboradores, y eso eran para ti los Sims de tu equipo de desarrollo, unos seres un poco menos pequeños y menos anónimos que hacían, mal que bien, lo que tú les ordenabas.

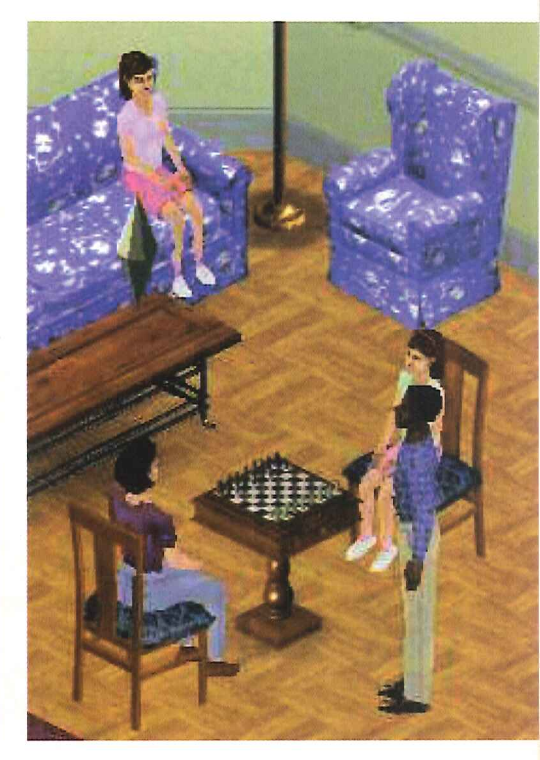
Pero esta vez Will Wright te pide que abandones el pedestal en que *SimCity* te había instalado y te intereses de una vez por todas por las minúsculas vidas de los Sims. Es más, empezarás por ser uno de ellos. O mejor, el ángel de la guarda de uno de ellos: tu Sim, tu creación. Empieza por elegirle un sexo, un aspecto físico, un corte de pelo. Luego diseñale un espacio en el que pueda vivir. Una cocina, una habitación, una sala de estar amueblada y un lavabo serán suficientes, al menos al principio. Ya tienes algo entre manos: el ser humano y su hábitat.

El siguiente paso, por supuesto, es darle algo en lo que pueda emplear su tiempo. Un trabajo no estaría mal, enséñale a hacer algo y puede que estemos ante el principio de una carrera. Abogado, político, camarero, hombre de negocios, militar... Las opciones no son infinitas, pero la completa interfaz te ofrece la oportunidad de









personalizarlas hasta llegar a ese punto en que lo tópico se convierte en singular. Aunque los juegos de Will Wright tienen una indiscutible filosofía de fondo, no suelen caer en la moralina fácil. Éste, por ejemplo, te permite elegir para tu Sim una carrera criminal (de carterista a posible rey del hampa) con la que tal vez consiga autorrealizarse y ser muy feliz. Y es que el objetivo del juego es la felicidad, y nadie dijo que los malos no puedan ser felices.

Pero eso no es todo. Aunque ya dijo el sabio que a esta vida se viene a trabajar, una carrera profesional no lo es todo. Tu Sim necesita más cosas. Para que tenga relaciones humanas (hemos dicho humanas, no seas infantil) satisfactorias, tendrás que ayudarle a desarrollar una serie de aptitudes psicológicas, eso que comúnmente llamamos personalidad, inteligencia social... Hazte a la idea de que el adulto que tienes entre manos es, en realidad, un niño con casi todo por aprender. Rodearle de gente con la que pueda relacionarse en buenas condiciones es un buen paso. Tú sigue diseñando personajes, y poco a poco te irás acercando al ideal: crear una comunidad virtual de hombres y mujeres felices.

Los Sims tiene una lógica interna que coincide bastante con la de la vida. Suele ser útil decidir en función del sentido común y unos principios más o menos sólidos, pero eso por sí sólo no garantiza nada. Olvídate de las recetas de éxito seguro. Como en la vida, éxito o fracaso dependen de los objetivos que tú mismo te asignes y, en última instancia, de tu forma personal de valorar si los has conseguido o no y hasta qué punto. Por supuesto, hay casos extremos, ya que si tu personaje se suicida tras perder su trabajo y quedarse completamente sólo sabrás que has fracasado, perdido y todo eso. ¿O no?

Si lo que te hemos explicado hasta ahora no te ha convencido de que *Los Sims* es un juego sublime (soberbio, magnífico, fuera de serie y todos los calificativos por el estilo que se te ocurran), poco más podemos decir. Bueno, tal vez destacar que la interfaz es una de las más sencillas, intuitivas y completas que hemos visto hasta ahora, toda una lección para esos ultrasofisticados juegos de estrategia en los que dedicas el cincuenta por ciento del tiempo a descubrir dónde demonios está escondida la información de pantalla que necesitas. Además, aunque las opciones parecen algo limitadas a primera vista, el juego tiene una arquitectura abierta que permite personalizarlo casi hasta el infinito. La posibilidad de descargar de Internet nuevos personajes, diseños de interiores o características añade variedad y profundidad inimaginables. Y es que lo que Maxis pone en tus manos por el precio del software es un sistema informático que te permite simular vidas ajenas. Ellos se han limitado a prediseñarte una serie de opciones muy concretas (en general, jóvenes solteros de una ciudad cualquiera de los actuales Estados Unidos) pero tú puedes añadir lo que quieras a esa fórmula básica acercándote poco a poco a reproducir la riqueza de matices del mundo tal y como lo conocemos.

Entre lo poco negativo, hay que reconocer que el juego es mejorable en el aspecto gráfico y tiene un discutible menú de diálogos. Los Sims apenas conocen el lenguaje articulado, para saber qué piensen y qué se dicen entre ellos tienes que recurrir a un sistema de ventanas gráficas o viñetas de símbolos casi idéntico al de *Theme Park World*. No deja de ser gracioso, pero sólo te permite un conocimiento esquemático del interior de tus personajes. En un juego que apuesta por acercarte a la experiencia individual del ser humano ésta no parece la mejor de las opciones posibles.

En cuanto a los gráficos, no vale mucho la pena insistir (después de todo, esto es un simulador social y una completa lección de estrategia vital aplicada, no un *shoot'em up*) así que dejémoslo en que cumplen con su función. Son sencillos, caricaturescos y bastante funcionales. A nosotros incluso nos gustan, pero debe ser por la relación de amor incondicional que nos une a este maravilloso juego.

Mientras Internet se pueble de *chats* y comunidades de intercambio que tienen a *Los Sims* como razón de ser, nosotros vamos a limitarnos a proponerte un juego. Tenemos un Sim colectivo al que hemos bautizado como Bartolo. Es un macarrilla que empezó llevando una vida solitaria y robando cuatro cuartos a algún despistado. Hoy dirige una red de extorsión y secuestro con la que se ha ganado el respeto de sus vecinos, políticos incluidos. A pesar de su ridículo nombre, nadie se ríe de él, tiene novia y celebra fiestas multitudinarias y, aunque no nos habla, juraríamos que es feliz. Diseña tu propio Sim y cuéntanos cómo le va, qué piensa de la vida y qué partido le está sacando a las condiciones materiales que creaste para él. *Los Sims* es un simulador a escala humana, un juego para diosecillos domésticos que no aspiran a convertir a su raza en dueña del universo, sino a algo mucho más humilde y sutil: crear una persona feliz. ★★★★★



O si no...

Theme Park World
EA ★★★★★
Con menores implicaciones metafísicas pero también inteligente y completo. Los niños que visitan tu parque son odiosos, pero te dan de comer.

Railroad Tycoon 2
Proein ★★
La felicidad es un ideal demasiado abstracto, tú dedícate a diseñar trenes que es lo tuyo.



■ **El modo de construcción ya es mucho más divertido y completo que casi cualquier simulador por el estilo.**





■ ***Los Sims*** **ofrece interactividad en estado puro.**





■ Tiene buena pinta, pero poca cosa más.

HIDDEN AND DANGEROUS: FIGHT FOR FREEDOM

■ Editor: **Proein/Take 2**
■ Desarrollador: **Softworks**
■ Precio: **5.995 pesetas**
■ Disponible: **Sí**
■ Jugadores: **1**
■ Requisitos: **tarjeta 3D, P166, 16MB de RAM**
■ Recomendamos: **tarjeta 3D de 8MB, P266, 32 MB de RAM**

■ ¡Qué desperdicio! *Hidden and Dangerous* era un simulador bélico de primera empobrecido por una serie de fallos poco ortodoxos y, probablemente, *Fight For Freedom* era la ocasión perfecta para pulir el original y proporcionar al consumidor un pack de calidad. Pero lamentablemente el esfuerzo se queda a medias.

Lo que *Fight For Freedom* aporta es lo mínimo que cabe esperar de un pack de extensión. Hay nueve nuevas misiones que constituyen tres campañas militares. Puedes jugar como espía saboteador en Polonia, capturar un traficante en Alemania y machacar terroristas en la Grecia de la posguerra. Para lograr estos objetivos dispones de una serie de armas y algunos vehículos con los que desplazarte. Las misiones no están mal, pero no son tan duras y complicadas como las del original.

Un primer ejemplo de lo flojito que es este pack es el énfasis que se pone en los tanques. La respuesta popular de *Hidden and Dangerous* sugirió que estaría bien poder controlarlos y en *Fight For Freedom* han puesto tanques y tanques y tanques... hasta puedes conducir uno. Sin embargo, no se lo han pensado mucho esto de los tanques. Cuando controlas uno, eres prácticamente invulnerable y si vas a pie puedes evitar los carros blindados enemigos pasando por detrás de los mismos. Una vez más, la IA deja mucho que desear.

Con *Hidden and Dangerous 2* a punto de estrenarse este año, este "añadido" puede serte útil para mantener despierto tu interés, de hecho, es entretenido. Pero si estuviera un poco más trabajado las cosas irían mejor... y le daríamos más estrellitas. ★★★





■ ¿Por qué no pruebas a esconderte en la hierba?

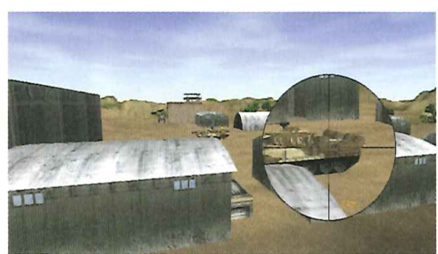






■ Así funciona, ¿ves?





DELTA FORCE 2

NADA NUEVO BAJO EL SOL

Ficha técnica

■ Editor: **Friendware**
■ Desarrollador: **Novalogic**
■ Precio: **Sin confirmar**
■ Disponible: **Mayo**
■ Jugadores: **1-50**
■ Requisitos: **PII; 64Mb RAM**
Recomendable: **P500, tarjeta aceleradora 3D**

↑ Cara	↓ Cruz
■ El modo multijugador es muy bueno. ■ Buena selección de armamento y otros juguetitos. ■ El diseño de algunos niveles es interesante.	■ El motor de gráficos ha quedado obsoleto ■ La IA es de risa ■ El modo individual es demasiado repetitivo

■ ¡Mira que sexy quedarás con el traje de camuflaje!

Cuando el juego de Novalogic, *Delta Force*, apareció por primera vez fue uno de los primeros simuladores de aventuras de nueva generación sobre Fuerzas Especiales. Y no sólo eso, sino que demostró también que era un juego muy entretenido. Pero el tiempo pasa, las cosas cambian y *Delta Force 2* demuestra que Novalogic no ha sabido adaptarse.

Quizás el mayor problema de *Delta Force 2* sean los gráficos. Novalogic continúa empeñado en el uso del motor de gráficos Voxel, patentado por ellos, que vio la luz hace más de una década. Entonces era algo muy revolucionario, porque permitía la creación de espacios en 3D que se desplazaban en máquinas que eran incapaces de renderizar un paisaje poligonal. Hoy en día las cosas han cambiado mucho. Las tarjetas aceleradoreas en 3D consiguen que cantidades industriales de polígonos se paseen por los PC, pero no sirven de nada con los "píxels 3D" del motor Voxel, ya que dejan la mayor parte del trabajo a la sobrecargada CPU. El resultado es un mundo como muy cuadrado, tosco, con tendencia a la lentitud cuando ocurre más de una cosa a la vez... ¡hasta en un Pentium III!

Por supuesto un buen diseño del juego podría sobreponerse a muchos de estos defectos, pero tampoco es el caso. En lugar de esto, pretenden salvar los papeles con misiones que tampoco son gran cosa, porque a veces se hacen demasiado largas. Encima, en algunas de ellas lideras un grupo de soldados pero acabas teniendo que hacer las cosas tú sólo porque tus compañeros, "profesionales de élite", son unos inútiles rematados.

De hecho, lo único que salva a *Delta Force 2* es la opción multijugador que se incluye en el servidor de Novalogic, Novaworld. Abierto hasta a 50 personas, es tan divertido que olvidarás, por unos momentos, los defectos del juego.

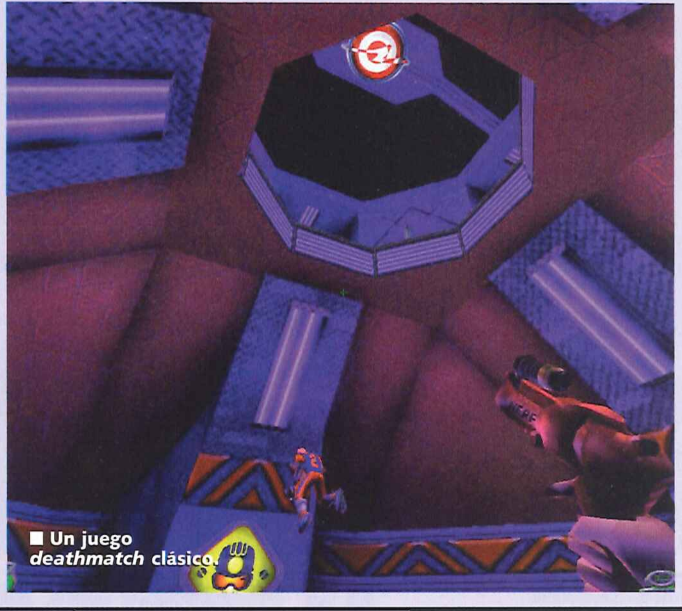
Pero bueno, aún teniendo en cuenta este divertido modo multijugador, la impresionante selección de armamento y los pantalones de camuflaje, que pueden quedarte muy bien, es difícil recomendar un juego como *Delta Force 2*. Tan difícil que no vamos a hacerlo. Hasta los fans más auténticos quedarían decepcionados. ★★

O si no...

Rainbow Six: Rogue Spear
Take 2 ★★★★
Acción antiterrorista compleja, envolvente y realista.

Hidden & Dangerous
Take 2 ★★★★★
Sigue siendo el rey de los simuladores de este tipo. Genial.


■ Pistolas de plástico, la sangre no vale.


■ Un juego *deathmatch* clásico.

NERF ARENA BLAST

POLÍTICAMENTE CORRECTO

Ficha técnica

- Editor: **Proein /Hasbro**
- Desarrollador: **Atari**
- Disponible: **Sí**
- Precio: **No disponible**
- Jugadores: **1-6**
- Requisitos: **P200 MMX, 300MB en disco duro, 32 MB de RAM**
- Recomendamos: **P300, 300 MB en disco duro, 32 MB de RAM, tarjeta 3D**



¿Sufres pesadillas por culpa de la sangre, los crímenes y las masacres de los juegos *Quake*? Pues estás de suerte, porque Atari ha dado con la fórmula para que las almas sensibles y las criaturitas inocentes se apunten a los *deathmatch*.

Nerf Arena Blast es, en definitiva, la versión infantil de *Quake 3 Arena*. La estructura de los dos juegos es prácticamente idéntica: ve subiendo peldaños en la escalera *deathmatch* hasta que te coronen Rey Nerf o algún otro título de ésos, sacados de la manga.

No es de extrañar que asuma la licencia Nerf con entusiasmo, es un juego lleno de color y con personajes muy "cucos".

Hay una variedad de armas sorprendente y ¡eh! no te creas que son pistolitas de agua. Bueno, no exactamente de agua. Por cada arma de *Quake* que recuerdes, *Nerf* tiene su versión en plástico: La Rail Gun, una certera pistola de espuma; el lanzagranadas, una pistola de playa; el Hyper Blaster, una pistola que lanza plástico a gran velocidad. Ya ves más o menos de qué va, ¿no? De todos modos, y no te rías, este juego mejora un aspecto de *Quake* –todas las armas incorporan un tipo de fuego alternativo, siendo el mejor un misil que tú mismo puedes guiar. A ver si puedes hacerlo en *Quake 3*.

Nerf Arena Blast está muy bien, los espacios están muy bien diseñados, el aspecto general es excelente y es fiel al estilo *deathmatch*. Pero no todo es *deathmatch*, porque hay algunos juegos en los que tienes que hacer carreras hasta llegar a unas banderas (y con las pistolas complicas la vida a tus competidores), recoges bolas y haces un poco de tiro al blanco con ellas para conseguir puntos.

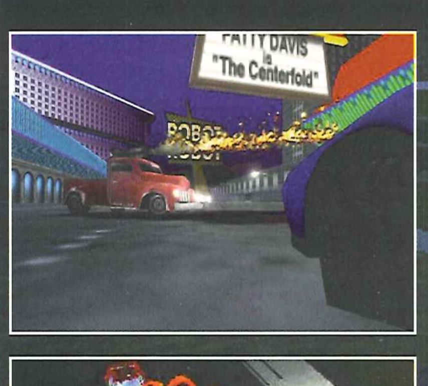
Es difícil que *Nerf Arena Blast* atraiga a alguien con tantas ganas de víscera y sangre como para jugar a *Quake 3*, pero es que no se trata de eso. Los padres pueden comprarlo tranquilamente para sus hijitos porque no hay sangre, nadie muere y sólo es un juego, así que todos contentos. ★★★★

↑ Cara	↓ Cruz
■ Juego clásico. ■ Gráficos a todo color. ■ Buen diseño de los niveles.	■ ¿Pero todavía no te has cansado de los *deathmatch*?. ■ Demasiado "mono", demasiado "cuco".

O si no...

Quake 3 Arena	Unreal Tournament
Activision ★★★★★	*GT Interactive* ★★★★★
Para los más truculentos.	Un festival de casquería de la buena.


■ Ya no nos sorprende que las pistolas disparen espuma en lugar de balas.







Ficha técnica

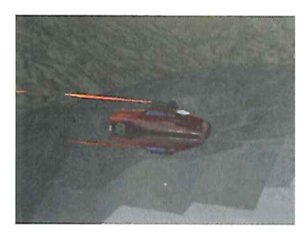
- Editor: **Proein /Activision**
- Desarrollador: **Activision**
- Precio: **7.995 pesetas**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1**
- Requisitos: **P233, 64 MB de RAM, tarjeta aceleradora de 3D**
- Recomendable: **P400, 128 MB de RAM**

INTERSTATE '82

↑ Cara	↓ Cruz
■ Excelentes paisajes al aire libre ■ Los ajustes y trucajes de los coches están muy bien ■ Bonitos reflejos	■ El argumento es solemnemente aburrido ■ El control de los personajes es flojo ■ Edificios poco detallados

TRAJES COLOR PASTEL Y GRÁFICOS RARITOS. SON LOS OCHENTA







Bandas callejeras, terrorismo y los años ochenta. ¿Qué, te parece que no pegan? Pues será porque todavía no conoces la serie *Interstate*. Parece ser que un atajo de matones ha decidido divertirse asustando a los viajeros inocentes y los servicios secretos ya están en ello. Interesante.

En esta secuela de *Interstate´76* tú eres el vigilante Taurus. Su peinado afro ha perdido volumen y tiene una pinta bastante hortera con ese traje color pastel que le han puesto, en plan *Miami Vice*. Tu misión es salvar a tu compañero del primer juego, Groove Champion, y al mismo tiempo destapar todos los tejemanejes siniestros que puedas.

Como probablemente imaginarás, este argumento es poco envolvente y la cosa empeora, y la forma en que es desarrollado tampoco ayuda en exceso. No exageramos si te decimos que, a la que puedas, te lanzarás a por la tecla de escape para ahorrarte las larguísimas, feas y en definitiva inútiles escenas de enlace. Pero, por desgracia, eso no es todo. *Interstate´82* queda deslucido con las pantallas de carga entre misión y misión: una para FMV, otra según el nivel y otra para la *intro* que tiene gráficos *in-game*. Esto no habría sido un problema si el juego estuviera diseñado para guardar la puntuación de vez en cuando, pero no es el caso. Debes completar esas largas y difíciles misiones para poder progresar en el juego, con lo que equivocarse significa que puedes ir poniendo la cafetera al fuego mientras el nivel se carga de nuevo.

Los mejores decorados de las misiones son los que representan las autopistas interestatales de Estados Unidos, porque transmiten esa sensación de enormidad, de grandes espacios abiertos entre ciudad y ciudad. Aunque las restricciones pesan, si te sales de la dirección que el juego te marca, una secuencia larga hará que tu coche vuelva a la dirección correcta. Ciudades como la réplica de Las Vegas, por ejemplo, son decepcionantes... demasiado cuadradas y repetitivas. Los grandes centros comerciales que aparecen en algunos niveles son incluso más flojos que en la realidad y además, les falta todo detalle que pueda hacerlos convincentes.

EL ARGUMENTO NO ENGANCHA LO MÁS MÍNIMO, Y LOS ESCENARIOS SON REPETITIVOS Y ALGO CHAPUCEROS.

Uno de los aspectos más comentados de *Interstate´82* es la posibilidad de que tu personaje abandone el vehículo y puedas controlarlo estilo tercera persona. Entonces podrás robar coches, accionar interruptores o entrar en algunos edificios clave. Esto podría haber sido un añadido de primera, pero no está muy bien logrado. Tienes que situar a tu peatón con la precisión de un reloj suizo delante de los interruptores y las puertas del coche que quieras abrir, porque si no, no funcionan. Resulta tan frustrante que acabas por aborrecer que llegue el momento en que tu personaje se baje del coche, en lugar de esperarlo con toda tu ilusión. La animación de los personajes es bastante pobre, así que volver a meterse dentro del coche es un gran alivio.

Lo que sí vale la pena en *Interstate´82* es la manera en que puedes modificar tu coche. Ganas dinero por cada vehículo enemigo que destruyes, un dinerito que te va a ir de perlas cuando quieras retocar tu vehículo entre nivel y nivel. Dispones de un amplio surtido de armas, escudos, ajustes mecánicos y detalles especiales, como cohetes de señales y nitro. Según el tamaño del vehículo podrás disponer de más o menos objetos de dimensiones también proporcionales a tu coche. Muchos de ellos son parodias hilarantes de trastos de los ochenta. ¡Verás cuando aparezca la furgoneta del equipo A!

Con soporte en línea, tal vez resultará un pasatiempo tácticamente rico tener que habérselas con combinaciones de oponentes, pero como experiencia individual, *Interstate´82* es, siendo generosos, un juego que proporciona algún que otro momento aislado de diversión. ★★

■ **(Abajo) ¡Con que poca vergüenza utilizan la neblina para disimular!**





O si no...

Driver
GT Interactive ★★★★★
Este argumento es mucho mejor que el de *Interstate´82* y las misiones son mucho más emocionantes y consistentes.

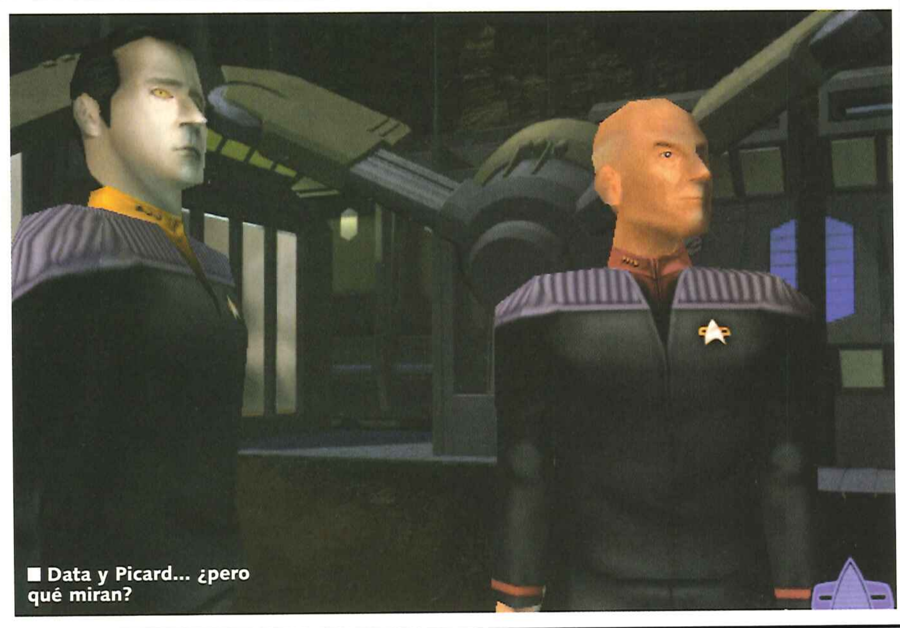
Carmageddon 2: Carpocalypse Now!
SCI ★★★
Si lo que quieres es más caña, aquí la tienes.



■ Las atractivas imágenes prerrenderizadas dan paso a unos ángulos de cámara abominables.

Ficha técnica

- Editor: **Proein/Activision**
- Desarrollador: **Presto Studios**
- Precio: **7.995 pesetas**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1**
- Requisitos: **P200, 32 MB de RAM, 225 MB de espacio en disco duro**
- Recomendado: **P300, CD ROM-drive x 16, 64 MB de RAM, tarjeta aceleradora**



■ Data y Picard... ¿pero qué miran?

STAR TREK: HIDDEN EVIL

¿UN JUEGO *STAR TREK* DE CALIDAD? SIGUE BUSCANDO

Aunque no seas un *trekkie*, a estas alturas es prácticamente imposible que no hayas oído hablar del Enterprise. Seguro que con los otros nueve juegos sobre el universo *Star Trek* en desarrollo va a quedarte más que claro de qué se trata. ¿Sabías que si uno de cada cien *trekkies* comprara uno de estos juegos, acabarían por agotarse en las tiendas? ¡Fíjate!

Pero los *trekkies* prefieren ver la serie por la tele y comprarse los vídeos, porque aprecian los argumentos sólidos, los personajes interesantes y los buenos efectos especiales. Así que podemos deducir que no compran los juegos porque carecen de esos tres elementos.

Star Trek: Hidden Evil es un juego de aventuras. Tú controlas un personaje nuevo que se llama Savok durante lo que viene a ser, básicamente, un episodio de *Star Trek: The Next Generation*... ¡Ah! y escucharás las voces de Patrick Stewart (Picard) y Brent Spiner (Data).

Haciendo uso de los escasos controles disponibles –delante, atrás, izquierda, derecha, salto y acción– y con unos ángulos de cámara que más que ayudar, molestan, vas moviendo a Savok a través de pantallas fijas e inicialmente prerrenderizadas. La intención es desbaratar los planes de un malvado Romulano renegado. Durante la misión tendrás que eliminar alienígenas, transportar ítems de un sitio a otro y emplear un *tricorder* que es completamente inútil.

No es un juego complicado, ni por asomo. Presenta algunos *puzzles* interesantes, aunque simples, que al principio te harán pensar pero luego te decepcionarán. En muchas ocasiones sabrás perfectamente qué es lo que tienes que hacer, pero los impedimentos que te suponen la visión de que cámara, los controles, la falta de *packs* de salud y el hecho que tu visor funcione con un par de segundos de retraso y no puedas apuntar donde quieras harán que la palmes cada dos por tres. Y eso es demasiado.

Si este juego no hubiera sido un juego *Star Trek*, es más que seguro que habría caído en el olvido ya en los albores de su desarrollo, más que nada porque sólo tardas seis horas en terminarlo. Como juego *Star Trek* se une al montón de juegos de segunda que aprovechan el tirón y la categoría de esta serie. Habría que poner buena nota a los de Presto por haber intentado algo distinto, pero si lo hubieran meditado sólo un poco más, seguro que lo habrían conseguido. Mejor esperamos a que llegue *Elite Force* y nos olvidamos de... ¿cómo se llamaba? ★

↑ Cara	↓ Cruz
■ Es *Star Trek*. ■ Los gráficos son buenos.	■ Es *Star Trek*. ■ Todo lo demás.





■ Primero los puzzles prometen pero enseguida ves que no hay para tanto... por desgracia.



■ "¿Dónde estoy? ¿Quién soy? ¿De dónde vengo?



Star Trek: Birth of the Federation
Hasbro ★★★
Civilization, para los fans de Enterprise. Alimento para *gourmets trekkies*.

Tomb Raider: The Last Revelation
Eidos ★★★★★
Aventuras y acción de la serie reina del género.

■ Lástima de esos ángulos de cámara. El juego podría ser muy bueno si no fuera por ellos.



EARTHWORM JIM 3D

- Editor: **Interplay**
- Desarrollador: **Vis**
- Precio: **6.990 pesetas**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1**
- Requisitos: **P200, 32 MB RAM, 72 MB HD-space**
- Recomendamos: **PII 300, 64 MB de RAM, tarjeta aceleradora de 3D**

■ El problema de los defectos graves es que es imposible esconderlos. Los ex-novios, por ejemplo, a menudo tienen varios defectos graves (se supone que por eso son "ex") como ser egoístas o que les huelan los pies, pero una aguanta y aguanta... hasta que se cansa.

Es como jugar a *Earthworm Jim 3D* durante días y días, con la vana esperanza de que las cosas cambien para mejor. Le ruegas, le suplicas, amenazas con estrangularle con el cable del ratón y Jim promete que cambiará esos ángulos de cámara. Pero la reconciliación es imposible ¡Cambiarás tu palabra de acceso y lo desinstalarás! ¡El muy gusano! ¿Pero quién se ha creído que es? Earthworm Jim era la estrella de un juego de plataformas en 2D de principios de los noventa. Era tan bueno que dio lugar a una serie de dibujos animados. Ahora le tienes en toda la gloria 3D... sin embargo, Jim no ha sabido adaptarse.

Según el argumento, una enorme vaca pisó la cabeza del pobre Jim. Al pobre gusano se le escurrió el cerebro y lo perdió, o sea que ahora tiene que encontrarlo –hasta aquí muy bien. Para lograrlo deberá recorrer tres reinos, los cuales describen el estado de la mente de Jim, explorarlos, recoger canicas, resolver unos cuantos *puzzles*, despachar algunos erizos perversos y bueno, en general, solucionar tanto quebradero de cabeza.

Durante el juego vas recibiendo consejillos de los compinches de Jim, Snot y Peter Puppy. Los gráficos y el sonido son maníaco-psicodélicos y todo el escenario del juego es tan disparatado que es imposible no partirse de risa cuando lo ves.

Francamente, es cosa de niños. Pero esos ángulos de cámara tan monstruosos agotan hasta a un niño hiperactivo. Es una de las experiencias más frustrantes que existen. Si eres de ese tipo de personas que creen en la ira desatada como forma de terapia, ve y cómpratelo porque, exceptuando el tema de los ángulos de cámara, el juego vale la pena. ★★

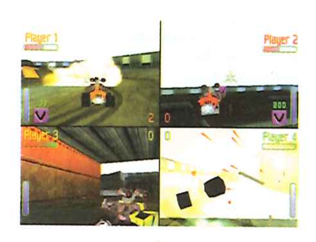
Ficha técnica
- Editor: **Sega**
- Desarrollador: **Argonaut**
- Precio: **8.990 pesetas**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1-4**
- Extras: **60Hz**

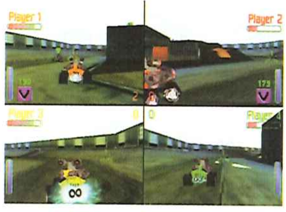
RED DOG

¿RARO? MÁS QUE UN PERRO ROJO



■ **¿Echabas de menos un *shoot'em up* estructurado por misiones y al viejo estilo? Pues aquí tienes uno.**





Los creadores de *StarFox* nos traen el primer shoot'em up original para Dreamcast. ¿Es tan bueno como *GoldenEye*? Bueno, no, pero tiene un gran título y una opción para cuatro jugadores absolutamente magnífica.

Red Dog debería haber sido uno de los juegos clave en el lanzamiento europeo de Dreamcast. Lo que pasa es que, siguiendo lo que es ya un preocupante vicio, Sega ha retrasado su puesta a la venta hasta ahora. ¿Ha valido la pena esperar? Pues sí. *Red Dog* es un *shoot'em up* que, antes de ser jugado, ya tiene dos ventajas: es exclusivo para DC y, en vez de ir en avión, ser un soldado o conducir un tanque, lo que controlas aquí es un buggy armado hasta los dientes. Así, lo que tenemos aquí es una curiosa mezcla entre *Half-Life* y *Sega Rally 2*.

La historia es la siguiente. Los Haak son una gente de otro plantea muy simpática que lleva mucho tiempo viniendo a visitar este cálido y acogedor mundo nuestro. Ellos nos ofrecen sus divisas (tecnología avanzada) y nosotros les damos nuestra hospitalidad (nuestras mujeres y nuestro vino). Todo es idílico, todo es bonito, es como Lloret de Mar en agosto. Pero, claro, a estos alienígenas les das un dedo y te cogen el brazo. Han decidido invadirnos y quedarse con Lloret, para luego extender su dominación al resto del planeta. Tu misión es, obviamente, frenar la invasión. Para ello cuantas con el Red Dog, una perfecta y letal arma de destrucción masiva en forma de, ejem, buggy. El Red Dog es un vehículo tecnológicamente avanzado que estos bichos egoístas y acaparadores nos regalaron en una de sus primeras estancias en el Melià Benidorm.

Y ahí vas. Seis niveles, seis. En cada nivel debes ir cumpliendo una serie de misiones que se te van asignando a medida que avanzas. Los escenarios están tremendamente bien diseñados, son originales y atmosféricos. Sobre todo, el del volcán y el de Research City. En el volcán te atacan una especie de arañas eléctricas y, entre grutas, el juego se convierte en algo terrorífico. Research City, en cambio, es el nivel del reto. Las misiones aquí lo abarcan todo. Desde conducción frenética hasta escolta, pasando por destrucción masiva y pelea final con jefe. Estos son sólo dos ejemplos de la variedad y creatividad de los niveles en *Red Dog*. Pero por si esto no fuera suficiente, el juego incluye el modo reto. Se trata, ni más ni menos, que de una serie de misiones de entrenamiento destinadas a mejorar tu pericia al mando de este buggy asesino. En ellas debes desde destruir a tus enemigos en un mínimo de tiempo a recorrer una pista de rally psicodélico contra el crono, pasando por la autodefensa con las armas desactivadas y el escudo como único amigo.

Además, *Red Dog* ofrece la posibilidad de meter a tres de ts amigos en el salón y hacerles pagar por aquella novia que te quitaron. Como en las misiones, las posibilidades que ofrece el multijugador aquí son variadas e interesantes. Así, encontrarás el típico *deathmatch*, pero también el robo de bandera o el todos contra uno. Con cuatro jugadores, la calidad gráfica del juego se resiente un poco, pero sigue funcionando a 50/60fps. Siguen faltando 5.999.999.996 jugadores para que la publicidad de Sega sea cierta, así que esto es, sin duda, cuanto más se ha acercado Sega a su ambicioso slogan.

¿Lo malo? La verdad es que tal vez seis niveles sean demasiado poco. Es cierto que cada uno es diferente y variado, aparte de harto complicado, pero siguen siendo pocos. Y, aunque los *power ups* son distintos y originales (sobre todo el disparador de láser que flota a tu alrededor), hay pocos. Las rutas alternativas no ofrecen mucha originalidad, la verdad. La araña ataca por la izquierda en vez de por la derecha. Y fin de la historia. De cualquier modo, la llegada de *Red Dog* es de agradecer. Sobre todo porque es un muy buen juego. Además, es original. Y exclusivo. ★★★★

↑ Cara	↓ Cruz
■ Misiones originales. ■ Fantástico modo para cuatro jugadores. ■ Controles intuitivos y fiables.	■ Poco atmosférico. ■ Sólo seis niveles. ■ La calidad gráfica se resiente en el modo multijugador.

O si no...

Slave Zero
Infogrames ★★★
Esta mezcla de Robocop y Mazinger Z se enfrenta a sus iguales porque es un rebelde. Buenos gráficos y mucha acción. Tal vez demasiada. Se complica mucho muy rápidamente.

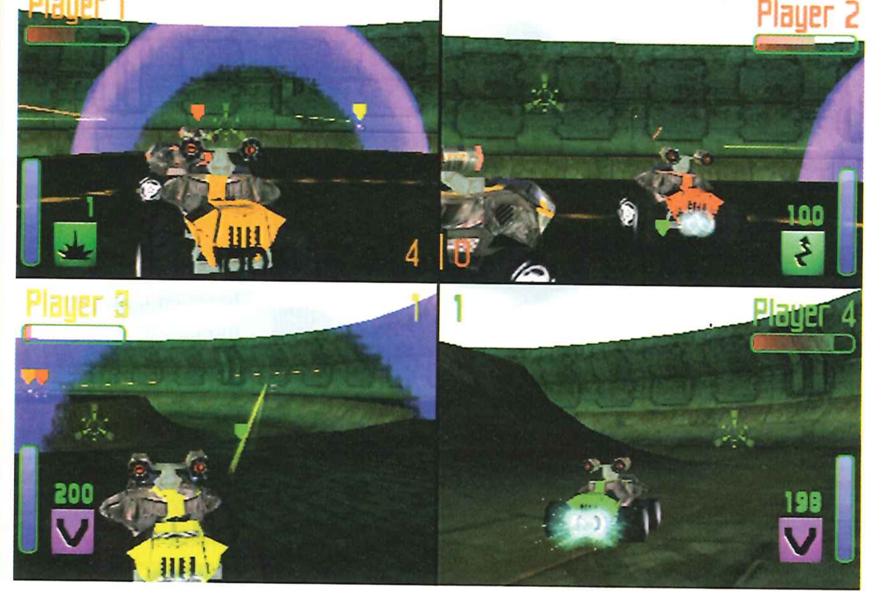
Incoming
Sega ★★★
Atmósfera desolada y buen sistema de disparo, pero las misiones son algo repetitivas, y es tan silencioso que parece una película alemana.



■ **Tú contra todos, como de costumbre. Pero esta vez no vas a pecho descubierto, pilotas un arma de lujo.**









■ Slave Zero y su apasionante vida nocturna.





■ Ánimo, que ya queda menos. El malvado Khan espera entre bastidores.









■ La ciudad está bien, pero ¿dónde se ha metido la gente?



SLAVE ZERO

EL ROBOT REDENTOR.

Ficha Técnica

- Editor: **Infogrames**
- Desarrollador: **Accolade**
- Precio: **8.990 pesetas**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1-4**
- Extras: **Unidad VM**

L3os hombres del futuro serán máquinas. El siguiente peldaño en la evolución será subirnos abordo de poderosos robots con una capacidad de destrucción casi infinita. No suena muy alentador, pero eso es lo que el futuro nos depara a juzgar por las predicciones de *Slave Zero*.

Por supuesto, en apenas cincuenta años las democracias no serán más que un recuerdo y el mundo padecerá la dictadura de grandes corporaciones comerciales. La más poderosa y maléfica es la regida por un tal Sovereign Khan. Este tipo tiene entre manos un complejo industrial y militar de alucine. El problema es que no tiene ningún respeto por el medio ambiente, sus plantas de producción contaminan tanto que están a punto de envenenar el aire de todo el continente asiático. Así pues, por un lado tenemos a un enemigo formidable y por otro a miles de millones de personas que se arriesgan a pperder la vida o al menos la salud. ¿Y a quién tenemos en medio? Pues a ti, ¿quién si no?



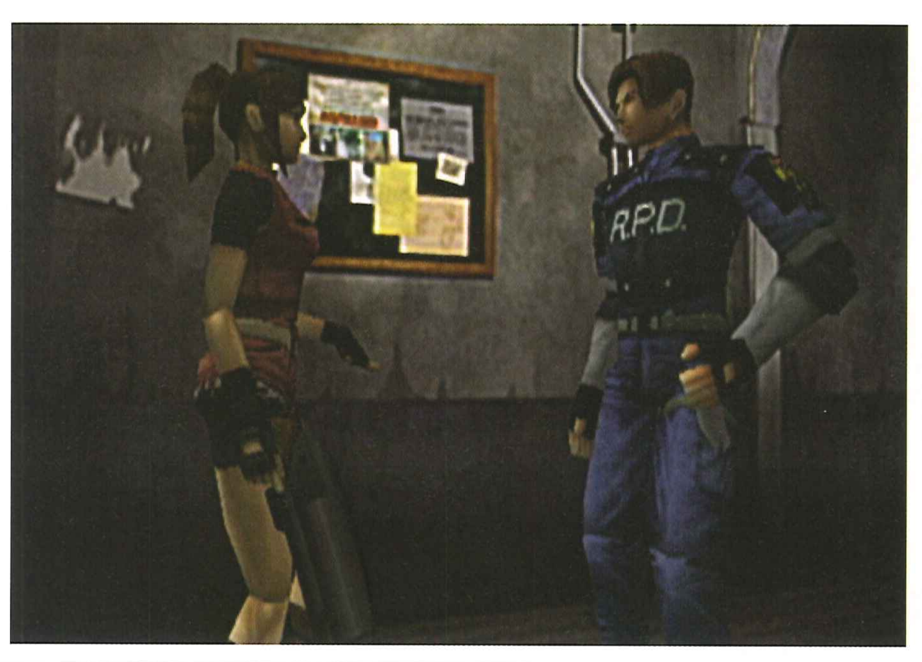
La estética de *Slave Zero* debe mucho al mundo del manga. Robots gigantes, un paisaje urbano en la línea del de Blade Runner y carteles en japonés por todas partes. La sensación de estar en el interior de una gran ciudad de la futura Asia es tal vez lo mejor que este juego ofrece. Puede que falten objetos pequeños, pero las enormes dimensiones de los edificios ayudan a que te sitúas en la escala que te corresponde, la de un androide un poco más grande que un ser humano.

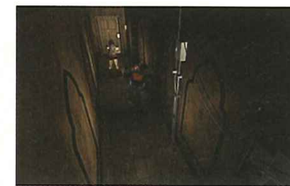
El problema es que hablamos de un juego bastante lineal. Sigues una ruta predeterminada a través de la ciudad y exploras espacios después de eliminar a sus centinelas. Pronto tendrás la sensación de que todo es bastante repetitivo, casi burocrático. Se trata de ir destruyendo a grupos de robots que te atacan en sucesivas oleadas. Como abundan los reforzantes y paquetes de salud, casi nunca tienes la sensación de ser vulnerable o de estar consiguiendo algo más o menos meritorio.

Para ser justos, reconoceremos que *Slave Zero* tiene un concepto interesante, un guión digno y una atmósfera bastante bien trabajada. Por desgracia, estas virtudes se quedan un poco cortas por culpa de la falta de ideas exhibida en el diseño del sistema de juego. Este es uno de aquellos títulos que funcionan sobre el papel pero naufragan en lo que a jugabilidad se refiere. Por eso se queda en un *shoot'em up* bonito pero algo aburrido y con escaso o nulo valor de repetición.

El modo multijugador tiene una pobre tasa de frames, unos discutibles controles y un rutinario diseño de áreas de juego. Es una pena, pero Slave Zero es un juego que resulta divertido al principio, pero con menos futuro que el Asia polucionada y tiranizada de que nos habla. ★★

↑ Cara	↓ Cruz
■ Adorables paisajes urbanos ■ Armas muy espectaculares	■ Muy lineal ■ Repetitivo





■ Los ángulos de cámara que elijas ayudarán a crear esa atmósfera tan angustiosa.



■ Nada mejor para despejarse que saber que los *zombies* te acechan.









Ficha técnica

- Editor: **Virgin Interactive**
- Desarrollador: **Capcom**
- Precio: **8.990 pesetas**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1**
- Extras: **Unidad MV**

↑ Cara	↓ Cruz
■ Atmósfera terrorífica. ■ Todo un desafío. ■ Muchos extras.	■ No hay ninguna gran novedad.



■ "Son zombies, están muertos, son torpes", pensarás. Sí, sí, pero es mejor que uses tu pistola y los mantengas alejados de ti.



■ "Señor agente, hoy tiene mala cara..."

RESIDENT EVIL 2

CARIÑO, LOS *ZOMBIES* SE HAN COMIDO AL VECINO

Amigo, el terror nos acecha... y la Dreamcast tiene algo que ver en todo esto, que no te quepa duda. Llega *Resident Evil 2* para que vayas abriendo boca, mientras esperas lo que será la peor de tus pesadillas: *Resident Evil: Code Veronica*, que estará disponible en abril para estreno exclusivo en Dreamcast.

Resident Evil 2 se ha convertido en uno de esos clásicos modernos. Ya hace un par de años largos de su lanzamiento para PlayStation, pero el juego ha sabido envejecer. La conversión que ahora nos ocupa no aporta ninguna gran novedad respecto al juego original salvo, cómo no, los imponentes gráficos en alta resolución gentileza de la Dreamcast, que son geniales.

La premisa básica es simple: Una ciudad infestada de *zombies* y tu ahí en medio, con una pistolita casi insignificante para librarte de todos los *zombies* que te quieren como merienda jugosa. Para salir de ésta vivo tendrás que cargarte a los bichejos y resolver *puzzles*, la mayoría del tipo "encuentra la llave".



Lo mejor de *Resident Evil 2* siempre ha sido la atmósfera tensa y angustiosa que transmite y el argumento, tan cinematográfico. El resultado de esta saga es una experiencia única en el mundo de los videojuegos. Apaga las luces, cierra puertas y ventanas, desconecta el teléfono y ponte a jugar con el corazón latiéndote a mil por hora... de miedo.

Los modos extra de la versión PlayStation están disponibles desde el principio, con lo que no tienes que acabar el juego tres veces para poder disfrutarlos. Además, hay dos personajes *bonus* especiales: Un soldado de las Fuerzas Especiales y una especie de pedazo de tofu gigantesco con brazos y patas.

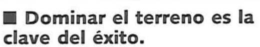
El modo Extreme Battle es una novedad en cuanto a procedimientos en el que deberás abrirte paso a través de una masa de *zombies* con una cantidad limitada de munición. También hay una galería de arte en la que podrás conseguir *renders*, modelos en 3D y películas. Estos detalles extra aumentan el valor de repetición del juego.

Resident Evil 2 es poco más que un calentamiento para lo que será *Resident Evil 2: Code Veronica*, pero continúa siendo un clásico. Ese ambiente, esa tensión... todo esto y pocos extras más hacen que sea una compra más que justificada para todo recién llegado al mundo de los videojuegos, pero los demás harán bien esperando a que llegue *Resident Evil: Code Veronica*.

★★★★



■ Imponente aspecto el de este armatoste.





■ Dominar el terreno es la clave del éxito.



■ Frenéticos combates cuarpo a cuerpo.





WILD METAL COUNTRY

Ficha técnica
- Editor: **Proein/Rockstar**
- Desarrollador: **DMA Design**
- Precio: **8.990 pesetas**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1-2**

VIOLENCIA EN ALTA MONTAÑA.

Bienvenido al sistema Thetric, un enorme escenario dividido en tres áreas o planetas, Tundra, Aztec y el Planeta Rojo. En este mundo árido y luminoso ha ocurrido un auténtico desastre: las máquinas se han revelado y exterminado toda forma de vida. Como suele ocurrir en estos casos, tú eres el chaval que los tenderos envían a cobrar la factura.

De acuerdo, no es la primera vez que un grupete de máquinas devastadoras se rebela y tú te conviertes en la última esperanza del género humano. Pero ¿cuántas has tenido la posibilidad de hacerlo en 128 bits? Si nuestras cuentas no fallan, pueden contarse con los dedos de la mano.

Y eso es lo primero que sorprende cuando empiezas a jugar a *Wild Metal*: si este es un juego de consola de 128, lo cierto es que no se nota. Los gráficos son de nueva generación... con reservas, ya que otros títulos que seguro tienes en mente se han acercado mucho más a apurar los límites de la Dreamcast en este terreno. Pero es que además no hay intro, menú de misiones o de diálogo o escenas de enlace. Es una inmersión a pecho descubierto en un mundo del que no sabrías nada si no fuese por lo que explica el manual. Esta falta aparente de hilo conductor y de cualquier tipo de adorno desconcierta un poco. Por un momento te sientes transportado de vuelta a la era de los 4 bits.

Por suerte, el juego se encarga pronto de disipar esa primera impresión más bien negativa. Y es que a *Wild Metal* no le hace falta demasiada pirotecnia para ofrecer unos niveles altísimos de jugabilidad, una extraordinaria combinación de *shooter* ultratecnológico y estrategia intuitiva.

■ Perros –y gatos- de guerra.

Escoges un tanque de los cinco disponibles, cada uno con sus características, y apareces en un desolado paraje lleno de colinas y profundos valles. En todo momebnto estás rodeado de enemigos cuya IA y capacidad de fuego aumentan según avanzas. En todos los niveles se trata de hacer lo mismo, captuar los ocho Power Cores que tus enemigos defienden, volver a tu cuartel general y saltar al nivel siguiente. Las armas son adecuadas y diversas, pero nada del otro mundo. Puedes elegir entre ocho misiles y tres minas en los últimos niveles y tienes la ayuda de unos helicópteros que suministran material y pueden reparar tu vehículo si les llamas. ¿Parece fácil?

Pues no lo es. No cuando tu tanque tiene una prestaciones limitadas que le impiden, por ejemplo, moverse a través de grandes desniveles obligándote a tomar en décimas de segundo decisiones de alto contenido estratégico. No cuando tienes que acostumbrarte al complejo sistema de fuego, que hace que la torreta de tu tanque se eleve si mantienes apretado el botón. Eso hará que muchas veces falles blancos fáciles, algo un poco frustrante pero, en definitiva, justo, ya que lo esencial en este juego es aprender mucho y muy deprisa y hacerlo por ti mismo, sin modo tutorial ni nadie que te lo explique.

Esta riqueza de elementos estratégicos y de puzzle (muchas veces se trata de descubrir la forma más sencilla y práctica de ir de A a B sorteando el fuego enemigo y los accidentes del terreno) hace dfe este juego un entretenidísimo divertimento para jugadores con paciencia y espíritu de superación.

Sin embargo, la gran cantidad de niebla que te ciega y hace que tu orientación dependa por momentos de un sensor más bien inútil constituye un grave, casi imperdonable defecto. Una original y poderosa idea se ve lastrada por este tipo de defectos técnicos, por no hablar de los poco fiables controles. Rockstar se ha permitido el lujo de olvidar lo poderosa que es la Dreamcast. Tampoco ha demostrado mucho entusiasmo en el diseño de niveles, ya que el juego pedía a gratis un poco más de variedad. Es una pena, un producto con tanto potencial acaba pareciéndonos una conversión directa a N64 que los autores han metido en la caja equivocada. ★★★

↑ Cara	↓ Cruz
■ Extraordinaria física de los tanques ■ Buen modo de pantalla partida ■ Competitivo y estratégico	■ Niebla ■ Controles dudosos



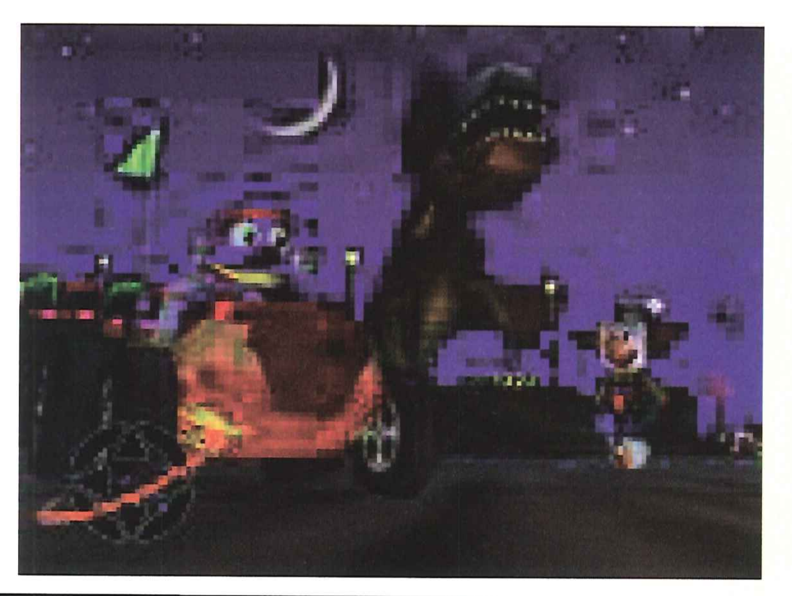
■ Los helicópteros te apoyan, aunque parezca mentira.





■ Humedad más frío: niebla.







■ En el apartado gráfico, Rocket es una maravilla, un placer para la vista.

Ficha técnica
- Editor: **Ubisoft**
- Desarrollador: **Sucker Punch**
- Precio: **9.995 pesetas**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1**
- Extras: **Rumble Pak**

ROCKET: ROBOT ON WHEELS

UN PLATAFORMAS ORIGINAL Y SOBRE RUEDAS



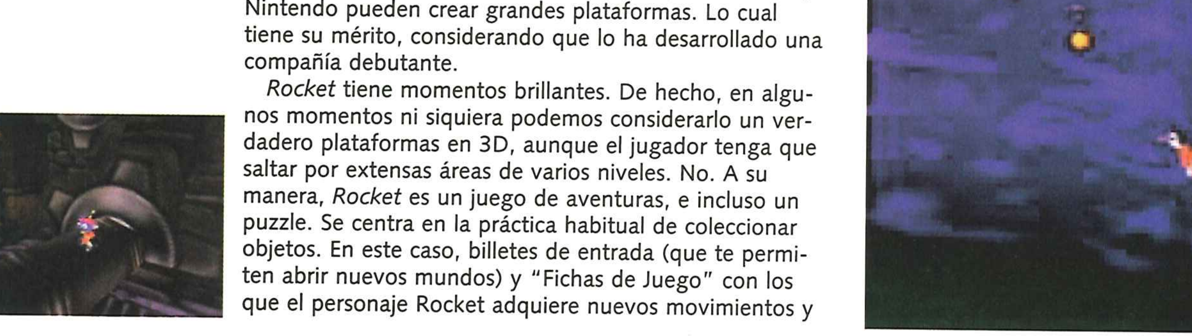
Te perdonamos por no haber cifrado grandes esperanzas en *Rocket: Robot On Wheels*. Todos los antecedentes parecían conspirar en contra. *Rayman 2* era un buen título, sin más, y *Tonic Trouble* un juego a años luz de los mejores plataformas para la N64. UbiSoft parecía víctima del síndrome Miyamoto, una extraña enfermedad que suele afectar a todos aquellos que osan competir con el padre de Mario en su propio terreno.

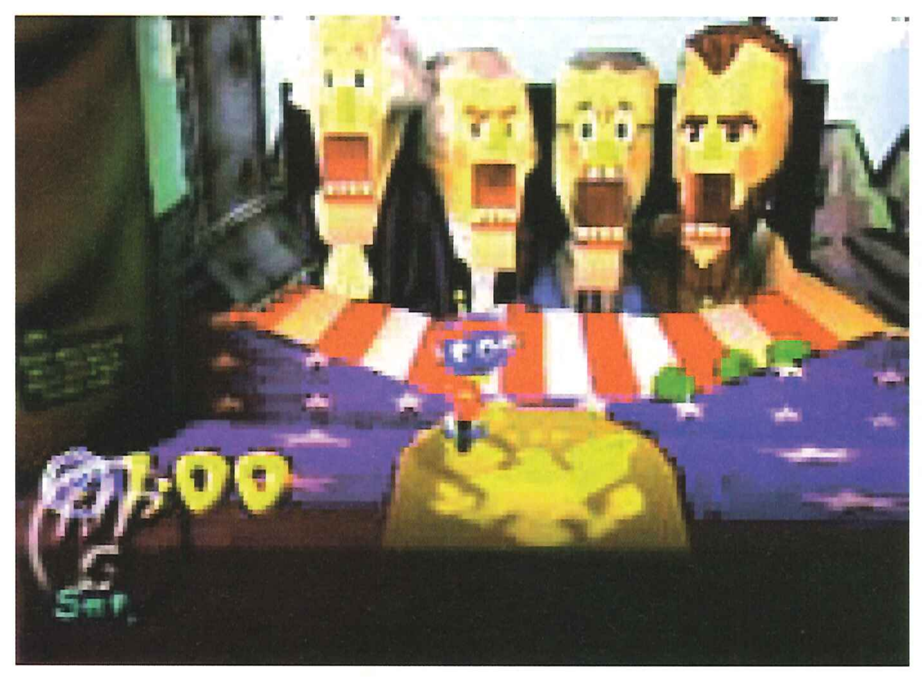
Y, sin embargo, *Rocket* nos ha brindado una sorpresa de proporciones épicas. Es un juego, más que bueno. Sensacional. Y desmiente la hipótesis de que sólo Rare y Nintendo pueden crear grandes plataformas. Lo cual tiene su mérito, considerando que lo ha desarrollado una compañía debutante.

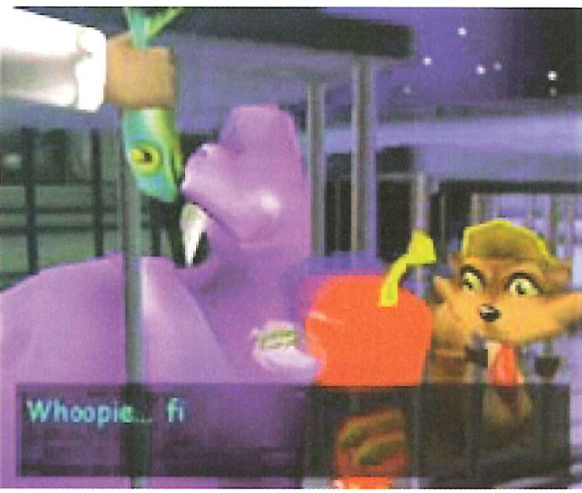
Rocket tiene momentos brillantes. De hecho, en algunos momentos ni siquiera podemos considerarlo un verdadero plataformas en 3D, aunque el jugador tenga que saltar por extensas áreas de varios niveles. No. A su manera, *Rocket* es un juego de aventuras, e incluso un puzzle. Se centra en la práctica habitual de coleccionar objetos. En este caso, billetes de entrada (que te permiten abrir nuevos mundos) y "Fichas de Juego" con los que el personaje Rocket adquiere nuevos movimientos y habilidades especiales. (Rocket, por supuesto, es un robot ciclista con un rayo tractor incorporado a la cabeza). Hasta ahora, todo parece muy tradicional. Pero el verdadero atractivo de *Rocket* se encuentra en los juegos que te ofrece. Cada uno de sus mundos te presenta un montón de tareas, y Sucker Punch, con perfecta conciencia de que los videojuegos, ante todo, tienen que ser divertidos, ha dejado que su imaginación se desbocara.

Así, por ejemplo, en el primer nivel puedes subirte a un camión de venta de perritos calientes y competir contra un oponente robótico, activar un gigantesco dinosaurio metálico, arrojarles pelotas a la boca a los presidentes norteamericanos e incluso crear tu propia montaña rusa. En la que luego puedes montar. Los niveles tienen dimensiones razonablemente reducidas, siguiendo los pasos de *Super Mario 64*, y eso significa que en cada uno de los









■ **Aunque a veces parezca algo raro, Rocket te ofrece un juego muy satisfactorio.**

escenarios encontrarás un montón de tareas. En ningún momento se te pide que vagabundees sin rumbo fijo, sin saber qué hacer. Las posibilidades son asombrosas, y a veces vas a tener problemas para decidir a qué subjuego o misión dirigirte.

Algunos de los puzzles figuran entre lo más imaginativo e ingenioso que se haya visto. En el segundo nivel, Pint Misbehavin', tienes que disparar bolas de pintura desde un aerodeslizador para cambiar el color de las cosas. Sólo así puedes avanzar (por supuesto, el aerodeslizador se halla sobre un podio cubierto de yedra, y sólo puedes subir por él a base de arrojarle ovejas, que se pegan como en un velcro). También tienes que sumergir al propio Rocket en diversos charcos de pintura para poder esquivar a un guardia: hay que obtener la combinación correcta de colores. Es una idea inteligente, un reto que debes resolver con la mera lógica. Simple, pero ingenioso, como el resto del juego. Esta sublime simplicidad puede ejemplificarse mejor con el último nivel, "Pyramid Scheme". Cuentas con dos versiones del nivel: luminosa y oscura, radicalmente distintas, que, sin embargo, comparten algunos rasgos. Para terminar el nivel, tienes que saltar de un lado al otro y resolver los problemas inherentes a ambos.

Por otra parte, conduces vehículos muy variados. Además del camión de venta de perritos calientes y del aerodeslizador, encontrarás un vagón de minería que se complementa con un rayo tractor de potencia industrial, un submarino personal y, lo mejor de todo, una bicicleta voladora. Es genial.

Los objetos caen y rebotan como si fueran de verdad. Encajan a la perfección con el estilo realista de todo el juego. Además, el propio Rocket puede realizar una gran cantidad de movimientos. Entre ellos, destaca el empleo del rayo tractor para recoger objetos, arrojarlos, destrozarlos e incluso para capturar enemigos.

Los defectos son escasos, pero molestos. El salto, sobre todo, carece de la precisión necesaria, debido en parte al ineficaz sistema de cámara. No es mucho peor que el de *Banjo Kazooie*, pero a menudo nos hemos sentido frustrados al tratar de fijar la meta de un salto. Por otra parte, Rocket sufre un incómodo "deslizamiento" cuando llega al suelo.

Pero, aparte de estos problemillas, *Rocket* funciona, porque es un juego divertidísimo. Sucker Punch exhibe una comprensión innata de los requisitos necesarios para crear una aventura emocionante, con fuertes dosis de imaginación y actividad.

ROCKET ES UN PLATAFORMAS LUJOSO Y LLENO DE IDEAS ORIGINALES Y DE MÉRITO. NO LO DEJES ESCAPAR.

Aquí no encontrarás tediosas pruebas del tipo llave/puerta, ni los recursos trillados de los que tantos otros abusan. *Rocket* ha llegado como una bocanada de aire fresco, un ramalazo de originalidad, un juego que merece tu atención. ★★★★

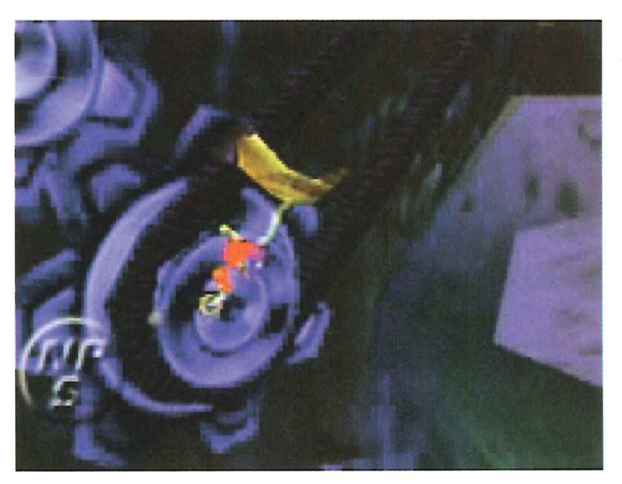
↑ Cara	↓ Cruz
■ Puzzles soberbios ■ Gráficos excelentes ■ Mucha diversión	■ Cámara poco precisa ■ Dificultad en los saltos


O si no...

Donkey Kong 64
Nintendo/Rare
Nuestro simio regresa para vivir la aventura larga, complicada y divertida que todos esperábamos.

Rayman 2
UbiSoft ★★★★
Un importante paso adelante con respecto al *Rayman* original y el mejor plataformas de UbiSoft antes de *Rocket*







■ Oh, qué verde lima tan sugerente.



■ Los derrapes tienen graves consecuencias para tus neumáticos.

Ficha técnica
- Editor: **Proein/Kemco**
- Desarrollador: **Saffire**
- Precio: **9.990 pesetas**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1-4**
- Extras: **Rumble Pak, Controller Pak**

TOP GEAR RALLY 2

COCHES VELOCES, CARRETERAS ABIERTAS Y NI UN POLICÍA.



↑ Cara	↓ Cruz
■ Rapidez. ■ Nitidez. ■ Accesibilidad.	■ Gráficos repetitivos. ■ Poco realista.

Después de un primer juego, el original, impresionante y una semi secuela decepcionante, no sabíamos muy bien qué cabía esperar de la tercera entrega de la serie Top Gear. La propuesta de combinar un rally de acción, la dirección de un equipo y la conducción sonaba muy ambiciosa, pero ¿sería capaz de sacarla adelante la compañía responsable del fiasco *Knife Edge*?

Pues parece ser que sí. Por suerte, *Top Gear Rally 2* es, tal vez, lo mejor de Kemco. Como juego pertenece a esa rara especie que resulta tan divertida en plan maratón de cinco horas como en *sprint* de cinco minutos. La combinación de atractivo y profundidad hace de *Top Gear Rally 2* el mejor juego de su especie en la N64, una máquina que no dispone de gran cantidad de simuladores de este tipo.


■ A toda velocidad por una carretera de montaña un poco resbaladiza.

Empiezas con un coche bastante básico y un puñado de carreras que no son demasiado complicadas, con lo que deberías poder asegurarte las primeras o segundas plazas de todas las carreras en unos 30 minutos para poder hacerte con la primera copa y acceder a la siguiente serie de carreras. Pero si quieres ir más allá y ver todo lo que el juego ofrece, tendrás que invertir ese dinero que has ganado con el sudor de tu frente en mejorar tu vehículo. O si no, unirte a otro equipo y apostar por el modelo estándar, más fácil de trucar y mejorar que tu coche actual.



UNO DE LOS MEJORES JUEGOS DE ESTE TIPO QUE OFRECE LA N64

Tanto si te gusta como si no, deberás comprar piezas nuevas para tu coche, ya que estos vehículos se estropean con facilidad si los fuerzas demasiado. Pasar a toda velocidad por encima de la vía del tren o por los baches provoca reventones y esto tiene consecuencias bastante caras, sin contar con que además pierdes un tiempo muy valioso.



El manejo se parece más a clásicos estilo arcade como *Beetle Adventure Racing* que a *V-Rally*, que vendría a ser un simulador más serio. Hay que decir que el frenado y los derrapes son habilidades que deberás controlar si quieres derrotar a los contrincantes más duros, los que encontrarás en las últimas dos copas.

También podrás poner a prueba tu destreza al volante con rallies a lo *Gran Turismo*, con licencia y todo, en los que encontrarás conos, límites de tiempo muy ajustados y carreteras resbaladizas. Completar estas carreras no es algo esencial, pero un buen dominio de las habilidades básicas te ayudará a recortar segundos en tus mejores marcas.

Los gráficos de *Top Gear Rally 2* son más nítidos que los del juego original, pero no tanto como los de *Top Gear Overdrive* que incluye Expansion Pak, aunque como juego es un poco extraño. Tanta nitidez no es de extrañar si tenemos en cuenta que los fondos son muy sencillitos y que hay muchos segmentos de pistas repetidos. Como las pistas quedan integradas en secuencias de módulos, los desarrolladores han podido incluir un modo de edición de pistas aleatorio, como en *F-Zero X*, que sirve como *bonus* al completar el juego. Dispones de modo para cuatro jugadores y opciones para trucar tu coche. Con todo esto, *Top Gear Rally 2* te tendrá entretenido bastante más tiempo que cualquier otro juego de carreras común.

Top Gear Rally 2 no aporta ninguna novedad al mundo de los simuladores de carreras, pero es altamente entretenido y seguro que te divertirá. Es lo suficientemente accesible como para atraer a los jugadores primerizos, y al mismo tiempo, tiene esa sutileza que hará las delicias de los aficionados más recalcitrantes. En definitiva, es uno de los juegos que hay que conseguir si lo que buscas es calidad sobre ruedas en 64 bits. ★★★★

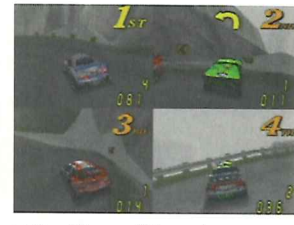
O si no...

V-Rally 99
Infogrammes ★★★★
Carreras rápidas y fluidas de manejo muy sensible. Es genial si lo que buscas es un desafío más duro.

Beetle Adventure Racing
EA ★★★★
Un juego de carreras *arcade* con carreras muy extensas, amplia variedad de rutas y gráficos de primerísima calidad.



■ Los exámenes de conducir deberían ser así.


■ Opción multijugadores: ¡Esto sí que es velocidad!



■ Aprovecha para ir al lavabo durante la intro, para no acelerar el desencanto.

Ficha técnica

- Editor: **Proein**
- Desarrollador: **Activision**
- Jugadores: **1**
- Precio: **9.990 pesetas**
- Disponible: **Sí**

TOY STORY 2

YA SÉ DE QUÉ VA ESTO.

Activison intenta reponerse del mediocre Bichos con esta gran licencia, pero el esfuerzo sigue siendo insuficiente. Toy Story 2 es un plataformas en 3D con muchas situaciones jugables, y mucho color, pero monótono, predecible y con algunos problemas técnicos.

El protagonista, Buzz Lightyear, es un juguete propiedad de un niño llamado Andy que ha decidido encargarse de rescatar al vaquero Woody, otro juguete que ha sido robado por un coleccionista gordiflón y codicioso. Para llegar hasta Woody, Buzz tiene que salir de la casa de Andy, recorrer el vecindario, trepar a un edificio en construcción, enfrentar a varios jefes y subjefes, atravesar un aeropuerto e infiltrarse en el piso del coleccionista ladrón. En total son 15 niveles en los que los escenarios reproducen la realidad sin mucho detenimiento, con mucho color y la disposición de objetos necesaria para que el protagonista tenga faena en todo momento. Se trata de escnarios hechos pensando en los niños, y que tienen el curioso efecto de hacernos mirar un armario o un sofá como grandes obstáculos o herramientas preciosas para avanzar en el juego. Hay que agradecer la imaginación de los desarrolladores para convertir situaciones domésticas en retos y puzzles.

Pero la cosa no va mucho más lejos, como veremos. Para sacar adelante la misión de Buzz no es necesario recorrer los 15 niveles en un único orden; lo que tienes que hacer es (vâya sorpresa) adquirir Tokens para que aparezcan en el mapa nuevos niveles, si bien algunos lugares requieren más Tokens que otros. Hay distintas formas de reunir estas piezas, y es aquí donde está la jugabilidad de *Toy Story 2*; el juego incluye combates contra los jefes de cada nivel, búsqueda de cinco objetos en cada nivel, carreras contra el tiempo o contra algún juguete pretencioso, también igual en cada nivel, y por último, recolección de las monedas de cada nivel por las que el cerdito Hamm te recompensará, como en todas las actividades anteriores, con un Token. Desde el momento que te das cuenta de este repetitivo diseño del juego, es difícil que sientas por *Toy Story 2* algo más que un pasajero interés a menos que seas a/ un niño o b/ una persona más bien agradecida y complaciente. Tampoco mejora esto con la reducida sensación de exploración y la poca iniciativa que tienes, pues cuando no preguntas lo que tienes que hacer de todos modos te lo dicen y hay montones de señales muchas veces innecesarias.

El modo de control te hace recordar el movimiento de algunos pesados escarabajos que estiran sus patas lentamente o vuelan sin ningún control. Buzz Lightyear es lento; los bordes de los que se tiene que agarrar se le deslizan aunque creas que estás situado en el punto preciso; es como si le estorbara su traje espacial, como si fuera realmente un juguete. Pero esto no se puede considerar un punto a favor de los desarrolladores, que habrían querido dar al personaje una verdadera apariencia y movilidad de juguete. Mas bien parece que se hubieran aprovechado del argumento para disimular un manejo defectuoso, pesado. Y el manejo es incómodo también por la cámara, que es muy lenta y no te da la suficiente perspectiva, con lo cual hay que repetir continuamente un salto o hay que tomarse unos segundos para saber dónde estamos después de un par de giros.

DESDE EL MOMENTO QUE TE DAS CUENTA DEL REPETITIVO DISEÑO DEL JUEGO, LA AVENTURA DEJA DE EXISTIR, Y COMPRENDES QUE SE TRATA DE UN JUEGO PARA NIÑOS.

Si eres un fan de *Toy Story*, o tienes algún sobrinito cumpliendo años, arriésgate. Pero no digas que nosotros te lo hemos recomendado, ¿vale? ★★★





■ Los gráficos están sobrados de color, pero la perspectiva no es satisfactoria.



■ Si no te gusta desde el primer nivel, este juego no es para ti.

↑ Cara	↓ Cruz
■ Ingeniosa conversión de elementos cotidianos en puzzles. ■ (Según dicen) recuerda bastante bien la película.	■ Poca diferencia entre los niveles ■ Problemas de cámara y de perspectiva. ■ Diseño de juego muy restringido al público infantil.

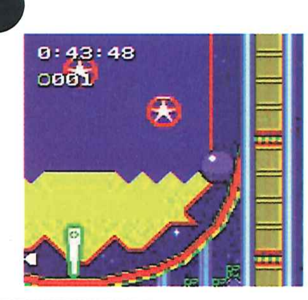


Army Men: Sarge's Heroes
Virgin ★★★
Soldaditos de juguete implicados en duras batallas, y con la cámara como peor enemigo.

Micro Machines 64 Turbo
Konami ★★★
Si no fuera tan sencillo estaríamos hablando del juego liliputiense por excelencia.

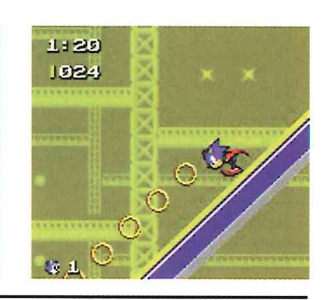
Neo Geo

■ El poderoso erizo de Sega corre, salta y rueda por los coloristas y muy bien diseñados mundos de la Neo Geo.









Ficha técnica

- Editor: **Sega**
- Desarrollador: **Sega**
- Jugadores: **1-2 (con cable de enlace)**
- Precio: **6.490 pesetas**
- Disponible: **Sí**

SONIC POCKET ADVENTURE

¿QUIÉN DIJO QUE LOS ERIZOS HIBERNAN HASTA PRIMAVERA?

■ Tómate un respiro, acabas de superar el primer Acto pero aún te queda lo mejor.

Desde la desaparición de la Game Gear, de Sega, Sonic se había mantenido alejado del mundo de las portátiles. Así pues, buenas noticias, porque éste es un juego de Sonic con todas las de la ley, mucho mejor que el 90% por ciento de lo que se edita mes tras mes en los diferentes formatos.

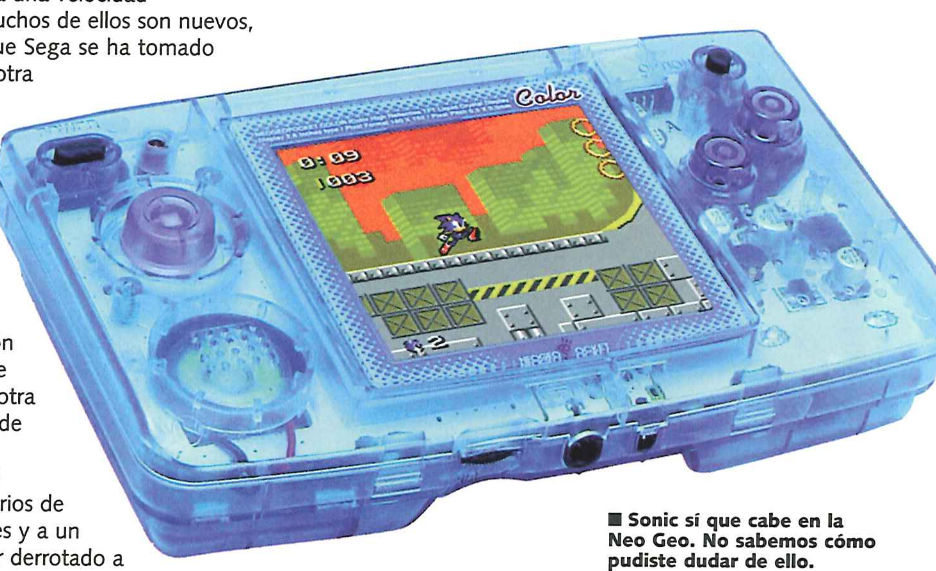
Parece mentira, pero a pesar de lo mucho que ha llovido el doctor Robotnik sigue dedicado a experimentar con inocentes animales y encerrarlos en su mundo de extravagantes máquinas. Menos mal que Sonic, el azul justiciero de las zapatillas rojas, siempre acude al rescate, ya sea en la Mega Drive, la Dreamcast o la flamante Neo Geo. *Pocket Adventure* traslada a consola pequeña todo el encanto de los Sonic de 16 bits que tanto nos fascinaron en los primeros noventa, incluidos los brillantes gráficos e inconfundibles efectos de sonido con los que Sonic se aupó al trono de gran mascota del mundo virtual (con permiso de Mario).

El diseño de niveles de esta nueva versión es fantástico. Los trampolines, plataformas, accesos secretos, cañerías y asientos propulsores se suceden a una velocidad vertiginosa. Y lo mejor es que muchos de ellos son nuevos, en una clara demostración de que Sega se ha tomado muy en serio el salto de Sonic a otra plataforma y no se ha limitado a editar un remedo de sus viejos éxitos de la Mega Drive. Los zonas se dividen en varios mundos diferentes, desde una selva de plantas carnívoras a una red de ciudades aztecas subterráneas pasando por el Cosmic Casino, una especie de máquina del millón gigante estilo Las Vegas en la que Sonic rebotará de una esquina a otra recogiendo los habituales anillos de oro.

Los enemigos de final de nivel incluyen a Robotnik pilotando varios de sus estúpidos inventos, a Knuckles y a un erizo metálico que sólo puede ser derrotado a base de paciencia y muchas volteretas. Mención muy especial para el excelente nivel en 3D al que se accede si recoges 50 o más anillos por nivel.

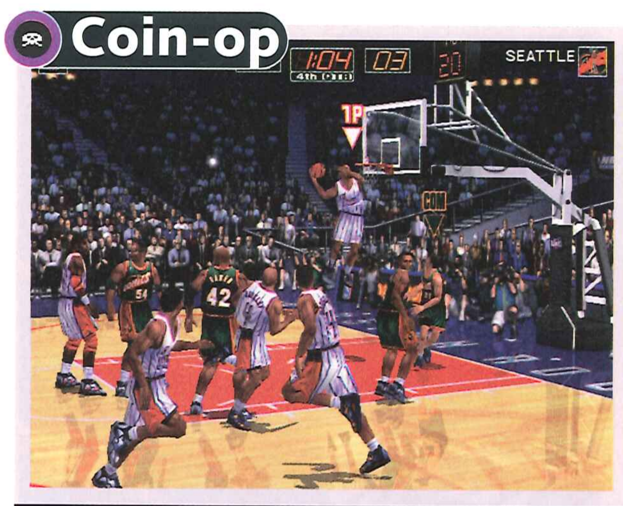
Si eres un habitual de los juegos de Sonic, ya sabes a qué atenerte, pero si no, te sorprenderá lo rápido que puede llegar a moverse una bola de pelo puntiagudo. La forma en que Sonic cruza pantallas y recoge anillos hace parecer que Mario va a cámara lenta.

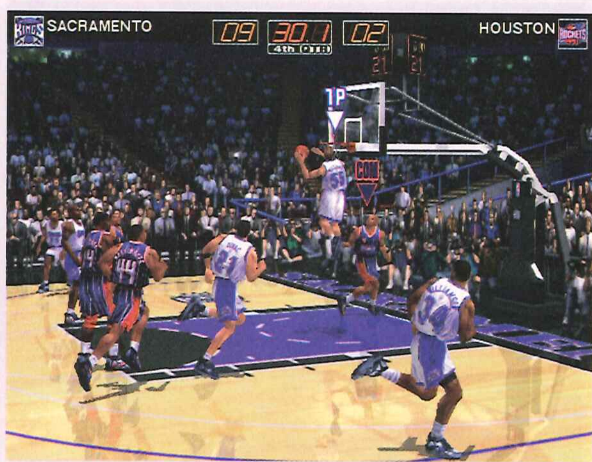
Además del juego principal, valen mucho la pena el duelo entre dos jugadores con cable de enlace y la habitación de los *puzzles*, en la que puedes ensamblar los fragmentos de foto que has ido recogiendo. Sega ha creado un soberbio juego para portátil y aportado a la vez un argumento de peso para aquellos que aún no se deciden a comprar una Neo Geo. Cómprate este juego y entrarás en el cielo de los erizos. ★★★★★

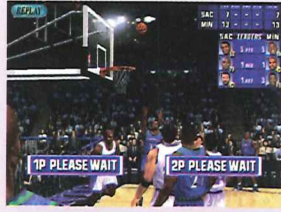


■ Sonic sí que cabe en la Neo Geo. No sabemos cómo pudiste dudar de ello.

↑ Cara	↓ Cruz
■ Gráficos brillantes ■ Muy rápido ■ Majestuoso diseño de niveles	■ Puede ser frustante... ■ ...en fin, de hecho lo es.







■ **(Arriba) Los gráficos hacen que la expresión "calidad arcade" vuelva a tener sentido.**

■ **(Izquierda) Último segundo, el alero de los Sacramento Kings vuela sobre el aro de los Houston Rockets.**

VIRTUA NBA

SEGA DA EL SALTO DEL ÁNGEL

¿Alguna vez has oído la expresión "mantén los pies en el suelo y la cabeza en las nubes"? Seguro que ni se te ocurre la forma de seguir este consejo... a menos que seas jugador de la NBA. Estos portentosos atletas parecen de goma, y son muy capaces de colgarse de las estrellas sin olvidarse de aterrizar una y otra vez sobre el parqué.

Un respeto, que estamos hablando del segundo deporte más popular del universo, aunque la distancia que le separa del fútbol sea cada vez mayor. Además, esta vez el baloncesto ha caído en buenas manos. Sega ya se apuntó un tanto de consideración con su modélico *NBA 2K* para Dreamcast y su arcade de fútbol, *Virtua Striker*, es uno de los mejores juegos deportivos que se recuerdan, a pesar de que ha sido pobremente convertido a consola.

Pero es que Sega no es una de aquellas compañías que viven de rentas. El mes pasado te hablábamos de su excelente recreativa *Sega Tennis* y ahora llega el turno de ver lo que da de sí esta nueva alianza entre el espiral y la liga deportiva más poderosa del mundo.

Como era de esperar, el juego es de muy alto nivel. Sega ha representado y renderizado todos los equipos de la NBA y ha vuelto a hacer un uso excelente de su sistema Naomi. Los gráficos hacen que la expresión "calidad arcade" vuelva a tener pleno significado. *Sega Tennis* ya conseguía algo parecido, pero hay que valorar que, en este caso, son diez los detalladísimos jugadores que se mueven al mismo tiempo con una naturalidad asombrosa y que hay mucho más público aplaudiendo, levántadose para celebrar tus canastas o agitando bufandas.

Los controles son el colmo de la simplicidad: un par de botones, uno para tirar y bloquear y otro para pasar y robar.

Y pasemos al punto esencial, ¿qué tipo de emociones ofrece *Virtua NBA* a cambio de nuestras monedas? Volvemos al dilema existencial de casi todos los simuladores deportivos, ¿vale la pena apostar por acercarse a la realidad lo más posible o es mejor sacrificar algo de exigencia en la simulación en beneficio de la jugabilidad? Soft 2 ha buscado un equilibrio, aunque con marcada preferencia por el realismo. Esto no tiene nada de malo, pero si el baloncesto no es tu deporte, Virtua NBA puede parecerte una experiencia confusa y algo frustrante. En un juego de fútbol es bastante más fácil familiarizarse con los principios básicos, pero ¿sabe todo el mundo cómo defender al hombre cuando el equipo contrario hace una pantalla? Más aún, ¿sabes tú lo que es una pantalla?

El principal obstáculo al que se enfrenta este juego es, en cualquier caso, la obvia comparación con *NBA Jam*, de Midway. Esta mítica serie optó por tirar por el camino del medio sacrificando la simulación para garantizar una muy alta jugabilidad. Sus partidos dos contra dos son de lo más divertido que puede encontrarse hoy por hoy en un salón recreativo. Sega ha sido fiel a la letra y espíritu del baloncesto y nos presenta un cinco contra cinco con todas las licencias al día. La pregunta es ¿qué prefieren la mayoría de los jugadores? Y la respuesta sólo la conoce la caja registradora. ★★★★

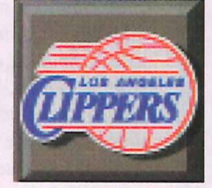




■ **Los controles son el colmo de la simplicidad, sólo tienes dos botones de que preocuparte.**









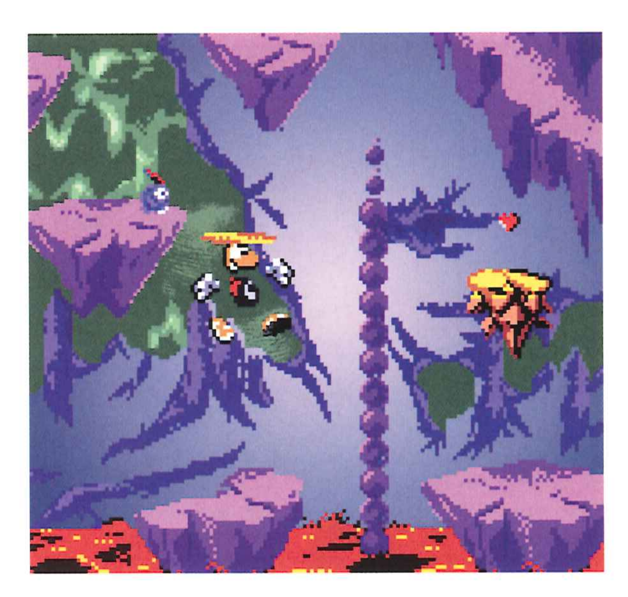
Ficha técnica

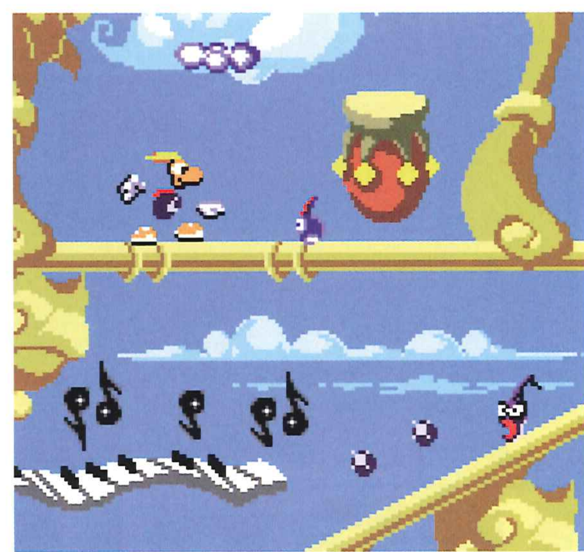
■ Editor: **Sega**
■ Desarrollador: **Soft 2**
■ Jugadores: **1-2 (hasta 4 con enlace)**
■ Disponible: **Sí**

↑ Cara	↓ Cruz
■ Lleva el realismo un paso más lejos. ■ Tal vez los mejores gráficos del mundo. ■ Licencias completas y al día.	■ Lento en comparación con *NBA Jam*. ■ Si no entiendes de baloncesto lo encontrarás aburrido.



■ Estás en un buen momento para romperte una pierna: mientras te recuperas tendrás tiempo para completar Rayman.





Ficha técnica
- Editor: **Ubi Soft**
- Desarrollador: **Ubi Soft**
- Jugadores: **1**
- Precio: **5.995 pesetas**
- Disponible: **Sí**

RAYMAN

PREPÁRATE PARA UNA DURA PRUEBA

■ Acepta los subjuegos que el juego te va proponiendo, y conseguirás vidas adicionales.

↑ Cara	↓ Cruz
■ Gráficos sobrios y casi artísticos. ■ Fresca experiencia de jugabilidad. ■ El personaje funciona perfectamente.	■ Es demasiado largo, aunque eso no es tan malo. ■ Algunos niveles son muy difíciles.

La cara más famosa de Ubi Soft se mete en la Game Boy con una aventura llena de posibilidades de juego, bastante pulida en el aspecto gráfico y sobretodo tan larga como para que estés viendo a Rayman por semanas.

Tal y como era de esperar después de haber visto las versiones para consolas y PC, la apariencia gráfica de *Rayman* en la GB es estupenda. El personaje conserva todo su carisma y no le faltan movimientos curiosos en diversas ocasiones, como cuando se acerca demasiado a un borde y queda a punto de caer, o cuando se agacha y recordamos que es un perro. Lo que no tiene la misma calidad son los monstruos que incordian al héroe, entre los cuales hay muy pocos que valga la pena mirar. Los escenarios no llaman la atención por la viveza del color, como es habitual, sino por el cuidado especial con el que se han dibujado; en este aspecto, el cartucho portátil logra el mismo efecto de entornos llenos de vida y humedad de las consolas o el PC.

TIENES QUE REPETIR CONTINUAMENTE CADA NUEVO NIVEL SI LO QUIERES SUPERAR, YA QUE CADA UNO TIENE COSAS NUEVAS, Y SE JUEGA MUY DISTINTO DEL ANTERIOR

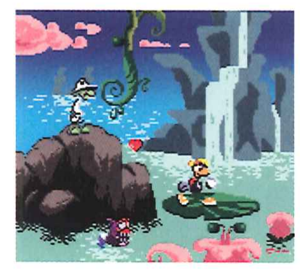
El diseño de los niveles te mantiene continuamente ocupado en situaciones nuevas, en las que tu personaje tiene que echar mano de todas sus posibilidades y movimientos mientras que tú tienes que buscar el camino en medio de grandes trozos de musgo que hay que tirar al agua para flotar, o que hay que golpear para que se balanceen, llevándote a donde tienes que ir. Algunos niveles te obligan a moverte a ciegas por lugares donde crees que encontrarás algo interesante, y al final ves que no hay nada, o te obligan a arriesgarte con saltos en el vacío sin saber a dónde vas, y morir en el intento, para poder encontrar la manera de seguir adelante. En otros casos hay que avanzar lo más rápido posible, con lo que se te crispan los nervios viendo a tu personaje colgando de las uñas para no ser alcanzado por el agua.

Tienes que repetir continuamente cada nuevo nivel si lo quieres superar, ya que cada uno tiene cosas nuevas, y se juega muy distinto del anterior.

Los niveles son muy cortos pero muy difíciles, y cada uno de ellos aporta únicamente un promedio de 3% de los fragmentos de luz que Rayman tiene que reunir, de modo que el juego se prolonga por semanas. Es tan largo que llegas a cansarte un poco, no de jugarlo sino de verlo, pero la solución es muy sencilla: lo guardas una semana mientras descansas un poco, y con eso es suficiente para volver a la aventura.

Durante el juego tienes que recoger todas las pequeñas hadas que hay a tu alcance, para que ellas te muestren el camino. Esto quiere decir que si no las coges no aparece, por ejemplo, el manojo de paja flotante sobre el cual puedes saltar para llegar hasta una de las jaulas donde están encerradas partes del núcleo de luz. En ciertos momentos, las hadas sólo te permiten adquirir más hadas, pero otras te encuentras con la sorpresa de un camino nuevo, con jaula al final. En fin, que con Rayman tienes un cartucho larguísimo, lleno de imaginación y de jugabilidad, y con gráficos que mantienen la altura que el título se ha impuesto en todas las plataformas. ★★★★

■ El arma de Rayman es una especie de yo-yo que se alarga mientras mantengas pulsado B.



GAME BOY COLOR

DIVERSIÓN NÓMADA

Los mejores videojuegos y las películas no están contentos hasta que no los invitan a la Game Boy.

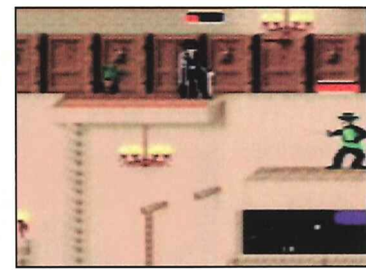


TONIC TROUBLE

- Editor: **Ubi Soft**
- Desarrollador: **Ubi Soft**
- Precio: **5.990 pesetas**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1**

Extraterrestre en tierra de extraterrestres.

■ Aquellos que no hayan jugado este título en su versión de consola grande lo primero que encontrarán es que el personaje no tiene aire de ser un héroe muy valiente. En realidad, Ed no es ningún héroe, pero tiene buen corazón; es empleado de una nave espacial que transporta residuos tóxicos, y por error deja escapar una pequeña cantidad de alguno de esos líquidos venenosos, contaminando un planeta cercano. El extraterrestre arrepentido se decide entonces a rescatar el líquido, pero al llegar al pla-neta desconocido encuentra que el veneno ha enloquecido a muchos habi-tantes, y por tanto todo es más difícil. La versión portátil de *Tonic Trouble* tiene el mismo guión que las anteriores, y los conceptos del entorno y del personaje permanecen iguales en sus líneas más importantes. Ed mantiene su estilo torpe y bonachón, y los seres contaminados que enfrenta, que han construido trampas y máquinas para dominar al resto de habitantes, recuerdan rápidamente la historia original. En esta última, la IA de los enemigos era uno de los principales componentes, ya que las reacciones aleatorias y los diálogos curiosos de zanahorias y tomates enfadados daban al título su sentido del humor. Esto es algo que una Game Boy aún no puede dar, de modo que lo más característico de *Tonic Trouble* se ha quedado fuera. Por otro lado, aunque los escenarios están demasiado indefinidos y no hay un gran trabajo gráfico, las situaciones de juego varían continuamente y te piden observación y previsión. No se trata de un reto para tus reflejos ni tu paciencia, (y en esto también es una adaptación fiel al juego original) pero te lo pasas bien si lo juegas intercalándolo con otros títulos.★★★

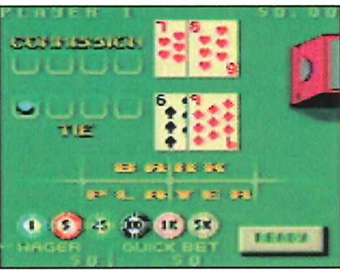


LA MÁSCARA DEL ZORRO

- Editor: **Ubi**
- Desarrollador: **Ubi Soft**
- Precio: **5.990 pesetas**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1**

Por fin un tipo elegante en la GB.

■ Otra película que se convierte en videojuego de bolsillo es la última versión de El Zorro, que Antonio Banderas ha personificado con el mejor estilo. Y al parecer, los desarrolladores de *La Máscara del Zorro* se han dejado inspirar por Banderas para construir su personaje; pues el esbelto espadachín que aparece en la GB tiene movimientos ágiles, precisos y elegantes, tanto si pelea contra tres bandidos al mismo tiempo como si salta sobre un toldo o se cuelga de una soga. También el diseño de los espacios ha permitido mantener el aire de un pueblo cálido y pequeño, en el que te pueden asaltar desde cualquier parte y en el que tienes que escapar por el rincón menos pensado. El cartucho te exige a un mismo tiempo enfrentar a los matones de Don Rafael con diversos movimientos y tácticas y recorrer los escenarios encontrando la manera de avanzar, que casi nunca es evidente. Es entretenido en todo momento, pero los combates se hacen bastante fáciles cuando comprendes la técnica y te vuelves atrevido. El éxito depende de que conozcas al oponente: en unos casos hay que pulsar A y luego B repetidamente; en otros es incluso más fácil. El color del juego indica bien el sol de California, con sus calles polvorientas y el tipo de arquitectura española que dominaba en aquellas ciudades el siglo pasado; también las noches recuerdan el clima cálido, y la silueta de El Zorro brilla con la luna en la oscuridad. A pesar de la apariencia seria de los personajes, todos conservan un curioso sentido del humor cuando estiran los sables en plan de batalla, o cuando cuelgan de algún extremo, y, claro, cuando mueren. ★★★★



VEGAS GAMES

- Editor: **Virgin**
- Desarrollador: **3DO***
- Precio: **5.990 pesetas**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores:**1**

Apostamos que te gustará

■ Que haya luz sólo en la mesa; abre una botella de Whisky y saca un cigarro; olvida el cenicero. Luego, enciende tu Game Boy, y móntate el casino en casa. Las Vegas Games te ofrece veinte juegos al mejor estilo de los casinos más lujosos para que liberes tu inclinación al derroche sin poner en peligro el presupuesto de la educación de tus hijos. Enfrentándose con valentía a las limitaciones de la Game Boy, los desarrolladores de 3DO logran que el juego brinde en lo posible la atmósfera de un elegante y completo casino; y lo hacen del modo más directo: una vez enciendes el juego, después de los créditos, aparece en pantalla el salón de un amplio casino, tan grande que tienes que desplazarte con el pad a derecha e izquierda para recorrerlo con la mirada. Y cada pantalla donde se detiene la cámara es un juego diferente, como lo indica el título de abajo, y puedes ver a los atrevidos y alegres participantes rodeados de la incansables señoritas atraídas por el despilfarro. Con ese modo de introducirte en el juego, que es uno de los mejores que hemos visto, te llegas ha sentir como haciendo un curso multimedia de tahúr profesional. A partir de ese vistazo por la sala del casino puedes elegir entre los juegos clásicos con un fondo inicial de $5000 y tienes toda la libertad para ir de una mesa a otra gastando y tentando al destino en juegos que siguen al pie de la letra las reglas de los originales. ★★★★



LA BELLA Y LA BESTIA

- Editor: **Nintendo**
- Desarrollador: **Disney Interactive**
- Precio: **5.990 pesetas**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1-4**

Es bello, y es una bestia de juego.

■ Este es uno de esos juegos que no se ven todos los días. Basado en una historia clásica, gráficamente impecable, con buen humor, lleno de modos de juego diferentes, traducido por entero al castellano, las partidas se guardan automáticamente, puedes jugar con los amigos, puedes cambiar la música, puedes jugar durante horas, o mejorar tu récord en los graciosos subjuegos. La historia principal del juego se desarrolla en forma de juego de mesa, y da pie a montones de pequeños subjuegos que te tocan al azar. Bella tiene que llegar donde Bestia antes que Gastón para avisarle del peligro. Para ello tiene que atravesar tres tableros, el del pueblo, el del bosque y el del castillo. Como en un juego de mesa, lanzas un dado (pulsando A) y dependiendo de donde caigas tienes que enfrentarte a cosas como una travesía en caballo evitando lobos y murciélagos, o tienes que ser una tetera que intenta combatir el avance de un incendio con su pequeña carga de agua. En otros casos eres Bestia, y tienes que esquivar lobos feroces; o eres la máquina que apila troncos, y no puedes dejar caer ninguno; o eres una escobilla, y debes limpiar las pisadas que el perrito ha dejado en los muebles. En los tableros hay varios tipos de casillas, unas de subjuegos, otras de premio y con opción de bonus, y algunas con sorpresas especiales. No es un cartucho complicado, y te permite momentos de diversión de la manera más conveniente para un juego de Game Boy. ★★★★

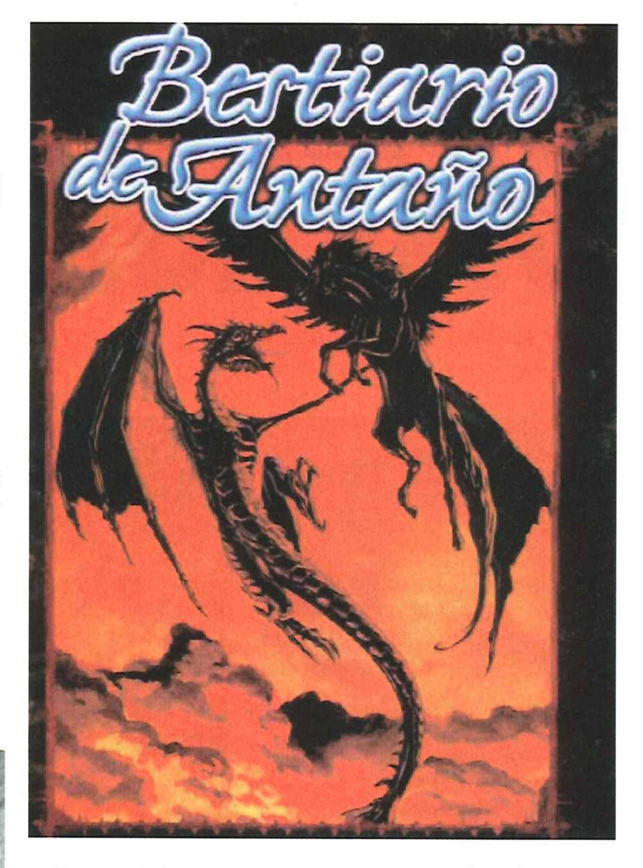
La catedral del musgo

BIENVENIDO A NUESTRA DOBLE PÁGINA DEDICADA AL ROL INTERPRETATIVO O DE TABLERO. ESTE MES, APROVECHANDO LA EPIDEMIA DE MAGIA BLANCA Y NEGRA QUE INVADE NUESTRO MUNDO VIRTUAL, TE LLEVAMOS DE VUELTA AL ORIGEN, UN EXTRAÑO LIBRETO EDITADO EN ESPAÑA POR LA FACTORÍA DE IDEAS QUE RESPONDE AL NOMBRE DE *MAGO, LA ASCENSIÓN*.

¿Te salieron los dientes jugando a *Dungeons & Dragons*? ¿Todavía crees que la magia es algo parecido a una receta de cocina? ¿Aún te preguntas por qué tienes que esperar al siguiente nivel para aprender un truco nuevo? Lo que te pasa es que sigues dormido, no tienes ni puñetera idea de lo que es la auténtica MAGIA.

Mago, La Ascensión es, sin duda, junto con *Changeling* uno de los juegos mas incomprendidos de la saga *Mundo de Tinieblas*, pero también es el que más posibilidades ofrece a jugadores experimentados. Es el heredero directo de *Ars Magica*, otro gran juego que en su día supuso una innovación, pero la verdad, pese a las alabanzas del personal, no fue muy jugado.

■ Xxxxx



Pero centrémonos en *Mago*. En principio, la ambientación es más bien simple, estamos en una época en que la magia sigue viva (aunque no mucho) y los magos están enfrascados en una guerra llamada «La Ascensión». En esta lucha hay cuatro grandes facciones, cada una con su punto de vista y un motivo por el que darle candela a las otras. Son las Tradiciones (es decir los PJ), los Merodeadores o magos locos, sin otro propósito que el de crear el caos, los Nephandos, magos demonologistas, salidos y seguramente, jugadores de rol y, por último, la Tecnocracia, la (por ahora) facción dominante, los que han convencido al hombre de que la magia no existe y que todo lo que se haga mediante tecnología es eso, tecnología.

La verdad es que estos magos tienen su mérito, porque convencer a la gente de un mundo poblado por vampiros, momias, hombres lobo y Tom Jones (que según como se mire es otra momia) de que la magia no existe tiene miga.

Pues eso, una guerra bastante curiosa en la que unos lanzan bolas de fuego utilizando sus varitas o desatan terribles maldiciones sacrificando conejos, mientras que los otros se tiran el pisto lanzando balas perforantes desde *cyborgs* ultracabreados o provocando grandes crisis financieras.

El caso es que cuanto más profundizas en el juego más sentido le encuentras y más cuenta te das de que se trata de un título para adultos. La principal ventaja es que muestra todo conflicto como una guerra en la que se trata de imponer un punto de vista. Poco a poco descubres que la magia es única, y lo que cambia es el estilo y la apariencia. Pero lo más sugerente de todo es romper con la maniquea distinción entre buenos y malos, vamos que hasta los pobres demonologistas venden su alma por algo perfectamente comprensible si te metes en su piel.

La Tecnocracia, los principales enemigos del juego, son algo más que un ejército despiadado de científicos y *cyborgs*. Son los guardianes de la humanidad, quienes velan por protegerla de tanto tío raro que hay por el mundo de tinieblas, lo que pasa es que se les va la mano, pero claro eso puede pasar en cualquier ayuntamiento.

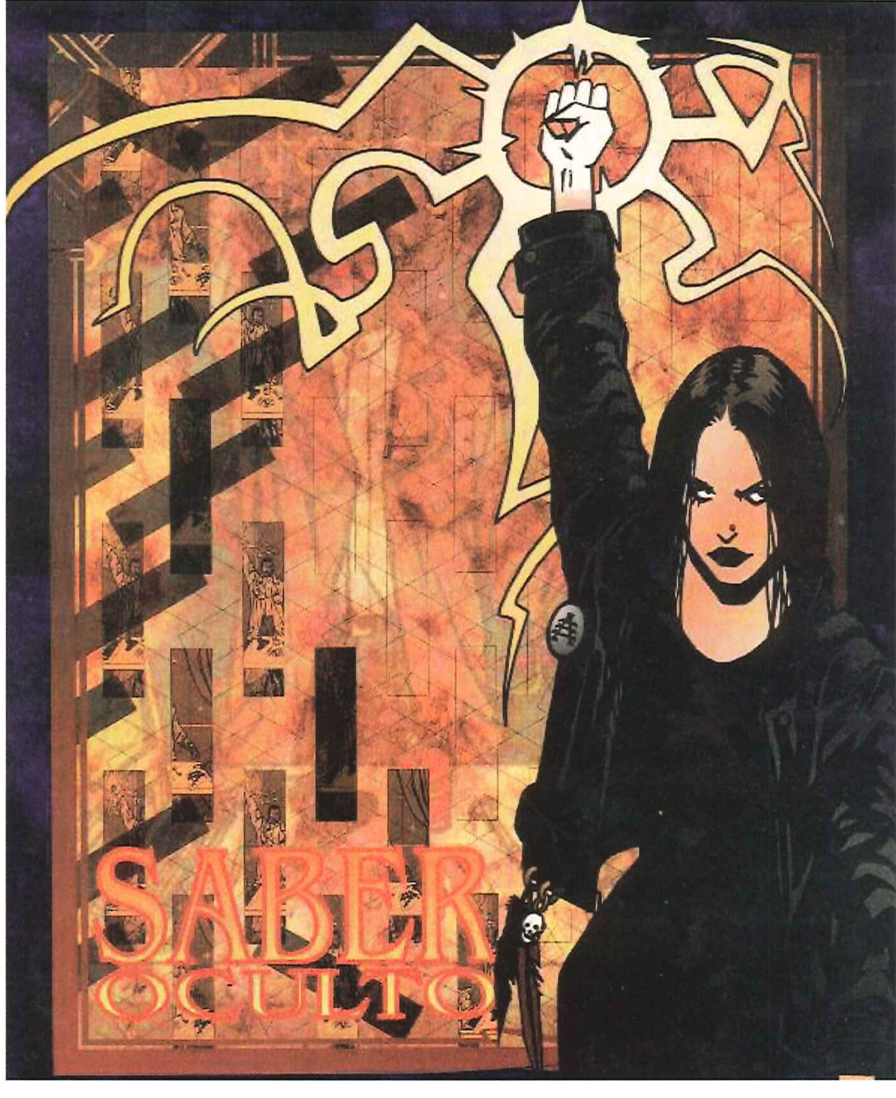
El juego lo descubres no sólo jugando, sino también hablando y meditando, toda una experiencia religiosa que

quizás ha hecho que su aceptación sea excesivamente lenta. La primera edición (en inglés) se encontró con una serie de problemas. Primero, la flexibilidad de la magia, que no estaba definida como en los tradicionales juegos de fantasía tipo *AD&D,* sino que se basaba en reglas que, en muchos aspectos necesitaban de un cierto consenso. Además, había conceptos bastante oscuros, tanto que a veces seguro que no los entendían ni los creadores. Un claro ejemplo es el *hubris,* según se nombra en la Odisea, que sería la superación de los propios límites naturales, el ser lo que nunca puedes ser, una especie de orgullo que siente el mago cuando cree, gracias a su arte, haber dejado la humanidad. Claro que para entender esto había que leerse la *Odisea*. Esto tan complicado no tiene en el juego una regla directa, sino que debía ser objeto de una cuidada interpretación que complicaba en exceso la comprensión de *Mago*.

Con la segunda edición, además de adaptar reglas de combate, lo que hicieron fue explicar estos conceptos tan importantes como ásperos. No obstante, la claridad produjo más dudas, por lo que salieron un par de complementos que arrojaron bastante luz sobre este tema: *El Libro de los Espejos* y, en especial, *El libro de las Sombras*, altamente recomendables, además de ser una fuente bastante buena de ideas.

La ambientación es tan versátil como las reglas, la guerra de La Ascensión se libra en la tierra, pero en una tierra que puede ir desde la más agobiante ciudad *ciberpunk*, donde la Tecnocracia está tan presente como El Gran Hermano de *1984*, hasta los bosques del Amazonas, plagados de espíritus y donde la tecnología es casi una blasfemia.

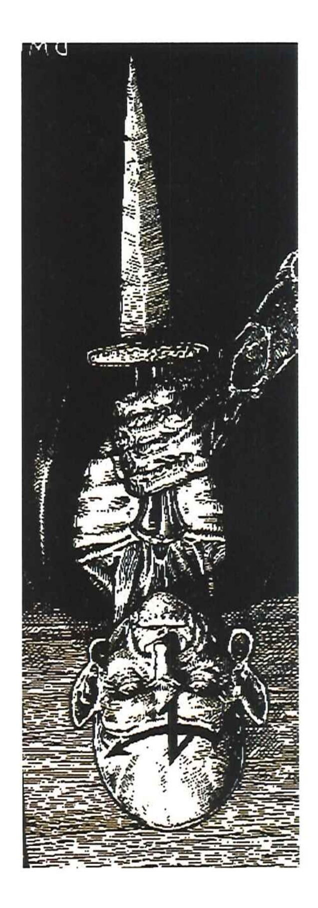
Además, y por si fuera poco, el juego nos sugiere la existencia de infinitos mundos al alcance de aquellos magos que sepan usar adecuadamente la esfera de espíritu, detalle que, sin duda, despertará la imaginación de los jugadores pero que también puede complicar lo indecible una partida concreta.





El resto es una complicada vuelta de tuerca. White Wolf ha ido editando poco a poco unos suplementos totalmente prescindibles en los que se detalla cada uno de los clanes. Quizá el más aprovechable sea *Interacción X* y, desde luego, las que se llevan la palma en cuanto a farragosas, mal explicadas e inútiles son las dos guías tituladas *Digital Web* en las cuales se detalla bastante mal lo que sería una especie de mundo espiritual de Internet, una locura lisérgica que quizá algún narrador lo suficientemente imaginativo y aburrido habrá intentado amortizar.

Sin embargo, y pese a la discutible utilidad (que no calidad) de algunos de sus suplementos, son muy interesantes los que en el *Año del cazador* se han editado para *Mago*, en concreto: *Proyecto Crepúsculo* y *Salones del Arcanum.* El primero es para llevar a aprendices de Mulder investigando la conspiración de la Tecnocracia desde el propio sistema, y el segundo nos introduce en el mundo de las sociedades secretas (rosacruces, masones y clubes sociales) con un cierto toque victoriano que lo hace una auténtica joya para los seguidores de *Mago*.



Para finalizar está *Mago, La cruzada*, ambientado en el Renacimiento, la era del conflicto entre fe, razón y magia. Realmente es un juego impecable, tan bien explicado que ayuda incluso a comprender el original. Actualmente, se está empezando a editar material que esperamos esté a la altura del juego original.

Para acabar de ambientarse, recomendamos jugar a *Mago con música,* de Prodigy, *Fear Factory, Ministry*, o *Dead Can Dance*, películas como *Dark City* o *Matrix* y, por supuesto, *Los Bingueros*, todo un clásico altamente recomendable.



Lo que el ojo no ve

¿Dulce? Puede, pero no olvides que las cosas dulces provocan caries y perjudican la salud. No intentes morderla, porque es de armas tomar y no dudará en patearte el hígado.



Para bien o para mal, esta chica es un misterio. Sabemos que existe en un beat'em up de Tecmo titulado Dead or Alive 2, un arcade a punto de editarse también (en Japón y Estados Unidos al menos) en formato PS2 y Dreamcast. Sabemos también que se llama Candy, que tiene el pelo azul y grandes ojos oscuros y que su imagen en biquini es uno de los salvapantallas más populares que pueden encontrarse en Internet. Y eso es todo.

De acuerdo, también sabemos que es la estrella de un juego de lucha de ambientación contemporánea que está suponiendo uno de los mayores éxitos de la placa Naomi de Sega. Y que es amiga de la peligrosa Sarah Bryant de Virtua Striker, así que mejor será que mires pero no toques. Pero Candy sigue siendo una virtual desconocida para ti y para nosotros.

Pronto dejará de serlo. Tal vez cuando aterrice en nuestros sistemas domésticos pierda un poco esa aire de fascinante misterio que hoy la rodea.

Tal vez cuando la veamos encadenando combos en una Dreamcast o una PS2 empezaremos a pensar que es una chica como las demás y que su expresión arrogante y sus diáfanas curvas no esconden ningún secreto. Tal vez. O tal vez no.

■ *Candy es la estrella de DOA 2, un beat'em up de Tecmo que pronto aparecerá en formato Dreamcast en España.*

¡MAYDAY, MAYDAY!

CONVIÉRTETE EN UN FIERA DE LOS JUEGOS DE LA NOCHE A LA MAÑANA

CÓMO IR POR DELANTE EN...

GRAN TURISMO 2



Formato: **PlayStation** | Editor: **Sony** | Precio: **8.490 pesetas** | Jugadores: **1 -2** | ★★★★★

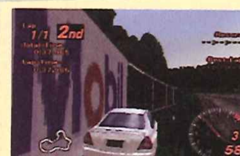
El juego PlayStation de tu vida ha vuelto con una impresionante selección de circuitos y una amplísima gama de vehículos donde escoger, en la que, prácticamente están representados todos los fabricantes del planeta. En *Top Juegos* estamos orgullosos de presentarte las diez mejores trampas y consejos, con las que serás el rey indiscutible de la carretera.



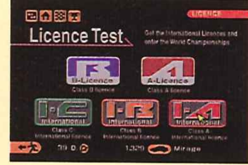
TRUCOS TOP TEN



1 Plancha y pintura
Tienes que conducir con agresividad. Saca a tus contrincantes de la carretera y aprovecha el espejo retrovisor para bloquearles el paso cuando vayan a adelantarte. Una buena manera de coger las curvas a alta velocidad es utilizar a los otros coches para reducir. Aprovechándote de ellos lograrás excelentes resultados en las curvas.



2 Rally
En las carreras tipo rally es esencial que pilotes un coche preparado para los rallies. No esperarás que tu flamante Volkswagen Golf se comporte como la máquina de Colin McRae. Sería muy humillante quedar el último de los últimos, con barro hasta el capó.



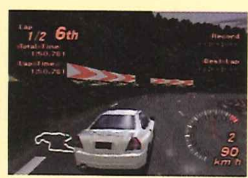
3 Tan fácil como sumar dos y dos
La mejor manera de avanzar en el juego es ir a por las licencias. Te darán acceso a circuitos más rápidos y variados, pudiendo mejorar tus habilidades. Hay una "súper licencia oculta" que se vuelve accesible una vez has completado las demás.



4 Parabrisas
Muchas de estas imágenes fueron tomadas con la cámara de tercera persona por razones de estética, pero tú deberías utilizar siempre la visión en primera persona desde dentro del coche. Es esencial para una mejor experiencia al volante y no sólo eso, también cuentas con el espejo retrovisor, extremadamente útil cuando quieres evitar que los otros coches te adelanten.

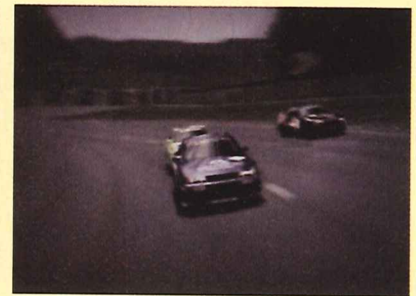


5 Lo primero es lo primero
Cuando estás empezando, puede ser que te cueste conseguir el coche que necesitas para acumular victorias y ganar dinero. Unos neumáticos nuevos son la mejor manera de mejorar tus marcas, y además son baratos. Ponlos en el primer lugar de tu lista de prioridades. Unos buenos neumáticos son garantía de seguridad.

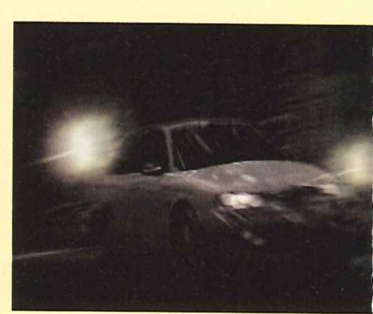


6 Curvas
La mejor manera de tomar las curvas es cogerlas lo más abiertas que puedas, porque así puedes mantener la velocidad. De todos modos, es importante que te pegues todo lo que puedas al centro de la curva, y luego te distancies del mismo a toda velocidad.









TRUCOS PARA 19 JUEGOS

MULTI-FORMAT TIPS FRENZY

¡BUENAS!

■ La tan esperada secuela del increíblemente popular *Gran Turismo* ha llegado y tenemos una buena remesa de trucos y truquillos para saciar esa sed de asfalto que tienes. También hay alguna trampa de las descaradas para *Knockout kings 2000, Speed Devils* y lo último de George Lucas, *Indiana Jones y la máquina infernal.* Bonito. Si todavía no los has jugado, echa un vistazo a nuestros desafíos, a ver si te atreves, y si ya los conoces, acaba de exprimirles todo el jugo.







7 Más curvas

Un truco para pillar las curvas que ha caído un poco en desuso es el que utiliza el freno de mano, un poco como si fueras a hacer un trompo. Cuando te estés acercando a una curva a alta velocidad, dale al círculo y deja que el coche se te vaya un poco. Requiere mucha práctica, pero cuando te sale, fardarás que no veas y podrás vacilar delante de tus amigos... o del gato.

8 Todavía hay más

Cuando estés pensando qué coche elegir, no dejes escapar los vehículos extras. Intenta no perder de vista esa flechita de arriba a la derecha, con la que seleccionas los modelos extra. Busca la pantalla de "especiales"–Lotus tiene un modelo escondido por ahí.

9 Por la mano

¿Pero cuantas veces tenemos que decírtelo desde *Top Juegos*? Usa el stick analógico, usa el stick analógico para dirigir tu coche. Lo mueves a la izquierda y a la derecha y luego siempre regresa a la posición central. El stick proporciona una conducción mucho más precisa, ¡que lo sepas!

10 Mejoras GT

Antes de que vendas tu vieja versión de *Gran Turismo*, no olvides guardar la información de tus partidas en una tarjeta de memoria libre. *Gran Turismo 2* reconoce los juegos guardados del original gracias a la opción "Data Transfer", lo que quiere decir que te podrás saltar las licencias B, A y las internacionales. Muy útil, si señor.

□ El realismo de GT2 es impresionante. Los minis casi se desmontan cuando van al máximo de sus posibilidades.





■ Con cerca de 600 vehículos, GT2 tiene suficientes ingredientes para mantenerte entretenido una temporadita.

PC

CÓMO VOLARLE LOS SESOS A ALGUIEN EN...

UNREAL TOURNAMENT

Hazte con tu salvador y trampea tu acceso al Tournament champ

■ Para disponer del modo de trampas en este clásico de la violencia, presiona ~ durante una partida individual e introduce **IAMTHEONE**. Seguidamente teclea los códigos que te indicamos a continuación, para repartir más leña... digo, plomo.

LOADED	Todas las armas
ALLAMMO	999 unidades de munición para todas las armas
ADDBOTS x	x es el número de bots (rivales controlados por la CPU) que quieres añadir
OPEN x	x es el nombre del mapa que quieres abrir
FLY	Modo de vuelo
WALK	Desactivar el modo de vuelo
PLAYERSONLY	Congelar a los jugadores
GOD	Modo Divino
KILLPAWNS	Eliminar a todos los enemigos
KILLALL	x es el tipo de personaje que quieres eliminar, por ejemplo "Mercenarios"
BEHINDVIEW1	Perspectiva de tercera persona
BEHINDVIEW0	Perspectiva de primera persona



SPEED DEVILS

■ Tips to give you the horn. While playing the game, press the following buttons for the corresponding codes.

B, Derecha, B, Derecha, Arriba, B, Arriba
Todos los coches y carreras

A, Derecha, A, Derecha, Arriba, B, A
Dinero extra

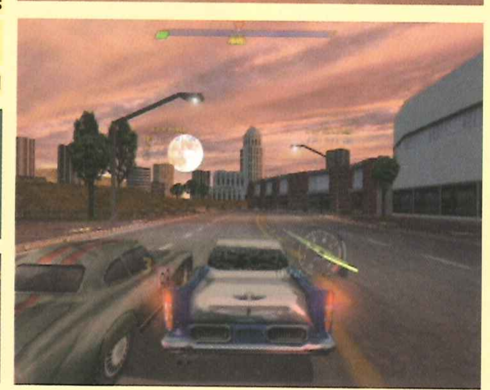
Arriba, Abajo, Arriba, A, X, A
Nitros infinitos

Abajo, Derecha, Abajo, Derecha, A, X, A
Saltarse la categoría actual









PLAYSTATION

KNOCKOUT KINGS 2000

■ Para conseguir todos los boxeadores extra, ve a Career e introduce los códigos siguientes.

GARGOYLE	Una gárgola
SHMACKO	Un Payaso
ROSWELL	Un alienígena
ED MAHONE	Boxeador invicto
MARC ECKO	Diseñador de moda
O	Rapero
Q TIP	Un rapero aún más afro
JERMAINE DUPRI	Rapero JD
TIM DUNCAN	Estrella del baloncesto
MARLON WAYANS	Cómico televisivo americano

■ Para el Super Punch, presiona R1+R2 el rato que tu oponente esté aturdido. Cuando se reincorpore, suelta los botones y le darás un buen puñetazo.

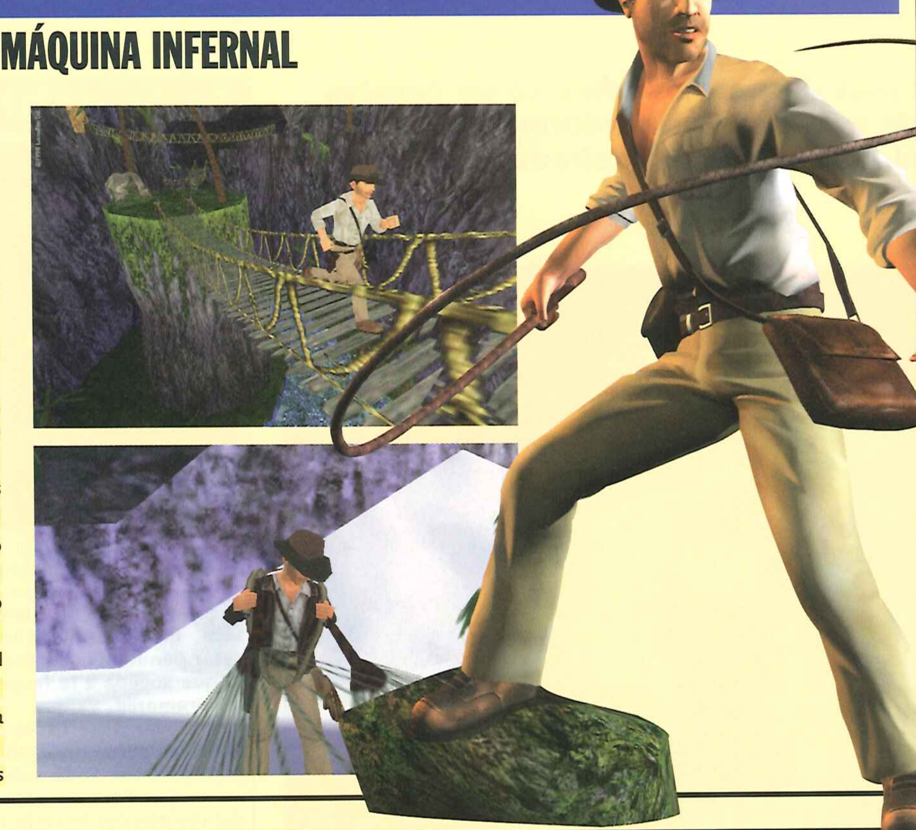


PC

INDIANA JONES Y LA MÁQUINA INFERNAL

■ ¡Aquí está, ha vuelto! Y ahora mismo te explicamos como sacarle el máximo partido a tu aventurero favorito. Sólo tienes que presionar F10 durante el juego e introducir estos códigos.

FRAMERATE	Mostrar Velocidad de animación
VERSION	Mostrar el número de la versión
FIXME	Liberar a Indy cuando estás atascado
URGON ELSA	Todas las armas
TAKLIT MARION ON	Activar Modo Divino
TAKLIT MARION OFF	Desactivar Modo Divino
AZERIM SOPHIA	Pack de salud
MAKEMEAPIRATE	Disfraz de pirata
ENDCREDIT	Ver los créditos finales



N64

ROADSTERS



■ ¿Todavía no habéis tenido bastante? ¿Dónde quedaron la honestidad y el juego limpio? Venga, va: Introduce cualquiera de los códigos siguientes como el nombre del piloto en cualquier página de selección de pilotos y la trampa se activará. Cuidado, porque hay que respetar el tema mayúsculas y minúsculas.

Extra rez	Añade la opción de cambiar la resolución en el menú de opciones
EasyMoney	Un millón de dólares por empezar el Trofeo Roadsters
Anyway	Compite en los circuitos marcha atrás o en plan espejo.
Gimme ALL	Acceso a todos los coches y circuitos
Smurfing	Todas las voces suenan como las de los Pitufos
BigWheels	Todos los coches tendrán ruedas grandes como las de los camiones
Skywalker	Los coches se convierten en máquinas flotantes, al estilo de Starwars
Car Radio	Activa el Modo radio control de coche
Chopper	Visión de cámara aérea
CheatsOff	Desactiva todos los códigos de trampas que hayas activado

PC

BATTLEZONE 2



■ Ha llovido mucho desde aquel clásico que dominaba los salones recreativos allá por los años 80. Te chivamos unas cuantas trampas para calentarle los tornillos al robot de marras.

Para activarlos, presiona ALT+SHIFT cuando introduzcas el código. Un "bip" y la pantalla parpadeante confirmarán que lo has hecho correctamente.

TEDONTDIE	Mapa completo
TEBUFFY	nvencibilidad
TENERD	Visión satélite
TEDEADITE	Munición ilimitada
TERAT	Combate ilimitado



N64

ARMYMEN: SARGE'S HEROES

■ Cómo decía Bruce Springsteen, "War! Huh! What is it good for?" (Guerra, ¿para qué sirve?) ¡Pues para hacer trampas!

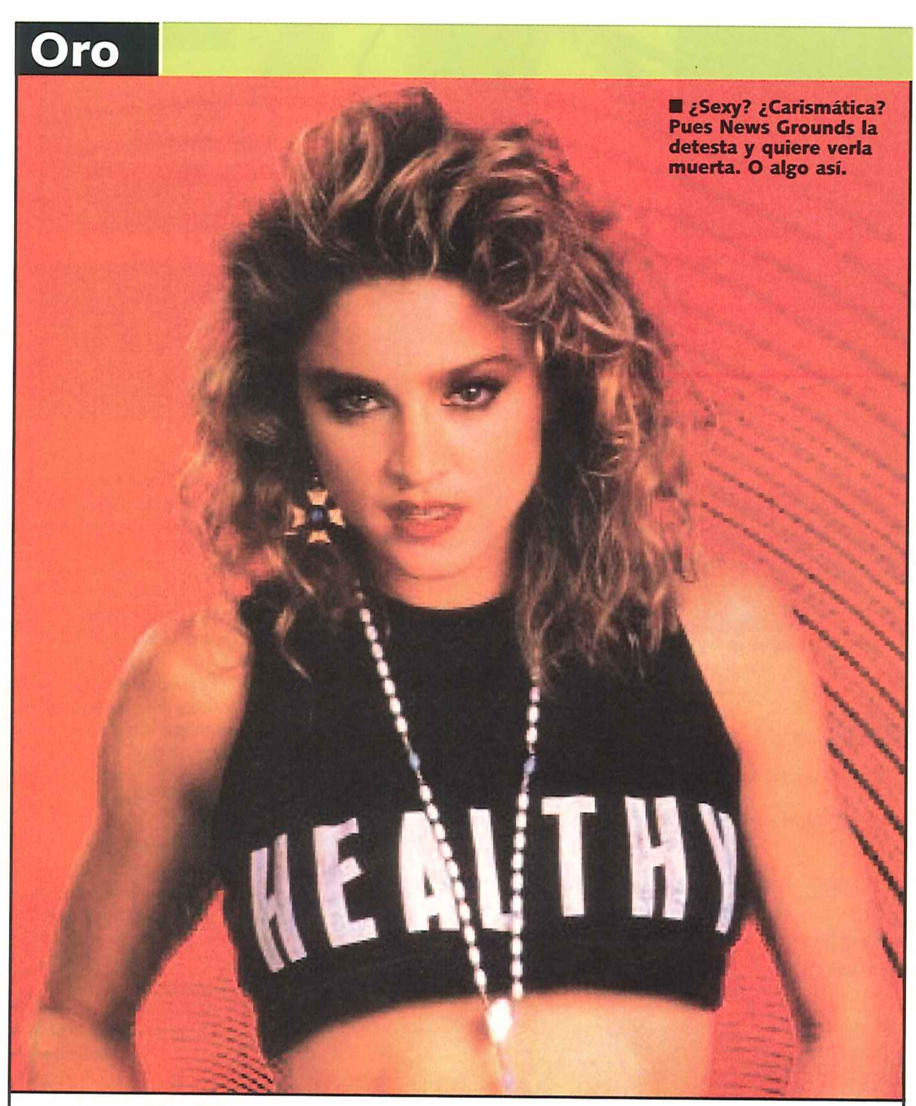
■ ...Y como decía el sargento Arensivia, "¡Atensión!" Aquí tienes una selección de trampas para tu ejército de plástico. Introdúcelas en la pantalla de contraseñas.

ALCHR	Todos los personajes en el Modo individual
VRCLN	Todos los personajes en el Modo multijugador
NSRLS	Todas las armas
MMLVSRM	Munición completa
LVNLRG	Modo extenso
DRVLLVSMM	Modo mini
PLSTRLVSVG	Juega como el general Pastro
TNSLDRS	Juega como un soldado de hojalata
GRNGRLRX	Juega como Vikki



Más rarezas y más desparrame diverso en nuestra visita de cada mes al Boletín Informativo de la Aldea Global, léase Internet y alrededores.

Oro



¿Sexy? ¿Carismática? Pues News Grounds la detesta y quiere verla muerta. O algo así.

EXTERMINIO SELECTIVO

Has pensado alguna vez en eliminar a gente como Bill Gates, las Spice Girls o Leonardo DiCaprio? ¿Te has planteado que hacen los Teletubbies en sus ratos libres? ¿Sabes qué experimentos hacen los extraterrestres con los pobres humanos abducidos? Pues todas estas cosas que siempre has querido saber y nunca te has atrevido a preguntar tienen respuesta en http://www.newgrounds.com.

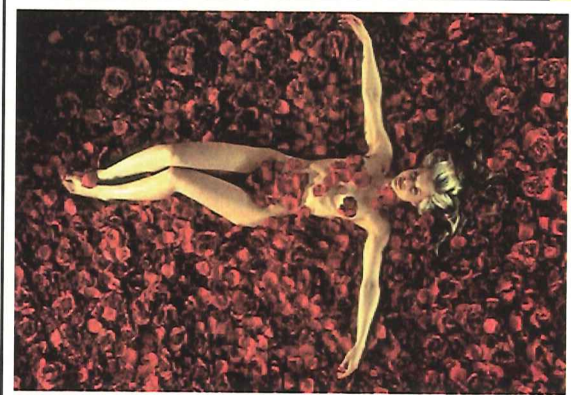
La página presenta diversas secciones, entre las que destaca *Assassin*, un conjunto de jueguecitos cutres donde tu misión consiste en acabar con la vida de famosos tan despreciables como los Hanson o Marilyn Manson de las formas más increíbles — al Furby, por ejemplo, lo matas haciéndolo explotar dentro de un microondas y a la insufrible Britney Spears la estrellas con su megacamión en un concurso de saltos de coches.

La parte de los *Teletubbies* nos muestra la faceta oculta de estos personajes tan entrañables y vemos cosas tan sorprendentes como los jueguecitos entre Po y sus amigas las ovejas o cómo la aspirandora *aspira* a Hugh Grant o unas rallitas de coca.

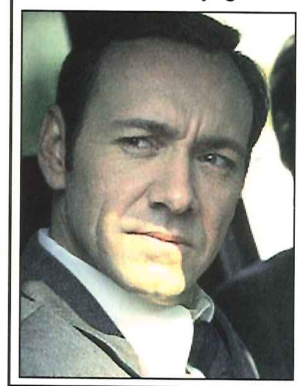
En *FDA*, el peor presentador de la MTV nos ofrece unos increíbles vídeos musicales entre los que destaca una impagable versión de *Tainted Love* de Soft Cell, una maravilla que no puedes perderte y donde se ven desde las aventuras en los lavabos de George Michael hasta los jueguecitos entre Morrisey y Village People.

El resto de la sede se completa con más juegos y vídeos, que ofrecen en conjunto una página que no te arrepentirás de haber visitado.

Todo sobre los Oscars



De nuevo y como cada año se acerca la entrega de los Oscars. Y este año más que nunca toca estar pendientes de todo lo que suceda a lo largo de la ceremonia, ya que Almodóvar tiene todos los números para conseguir la estatuilla con Todo sobre mi madre. Para no perder detalle puedes hacerlo vía Internet (http://oscars.org y www.oscars.com) sin necesidad de suscribirte a una televisión de pago.



Entre los nominados de este año destacan *American beauty* (www.amazon.com/americanbeauty) con 8 nominaciones, *El sexto sentido* (http://studio.go.com/movies/sixthsense/index.html) con 6, *El talento de Mr. Ripley* (www.talentedmrripley.com) con 5 o *La milla verde* (www.thegreenmile.com) con 4.

Pero no todo en esta vida es glamour y belleza, y para demostrarlo también se reparten por esos mismos días los Razzies (www.razzies.com), una especie de Anti-Oscars que *premian* interpretaciones o direcciones dignas del museo de los horrores. Entre los nominados destacan *Star Wars* (www.starwars.com) y *Wild wild west* (www.wildwildwest.net) con 8 nominaciones cada una. Además, este año también se votan los peores actores del siglo, galardón que se disputan por méritos más que suficientes Kevin Costner y Silvester Stallone.

Guía de Navegación Virtual

Este mes: Soul Reaver

Introducimos en nuestro navegador el título de este gran juego de Eidos recién convertido a Dreamcast y aquí tienes lo que nos encontramos:

■ http://www.atlantic-records.com/frames/Artists_Music/index.html?artistID=23
Página oficial del grupo de rock Collective Soul.

■ *http://www.saunalahti.fi/~sin del* Maija Rajala's art gallery.
Página personal de una japonesita con bastantes galerías de dibujos. Arte anónimo. O casi.

■ http://soulreaver.get-discover-card.com/
Sede sobre una tarjeta que permite hacer compras on line con jugosos descuentos.

■ *http://www.geocities.com/TimesSquare/2275*
Una página personal colgada de la Red por uno de los muchos fans del universo *Soul Reaver*. Incluye montones de fotos, links y ... los códigos.

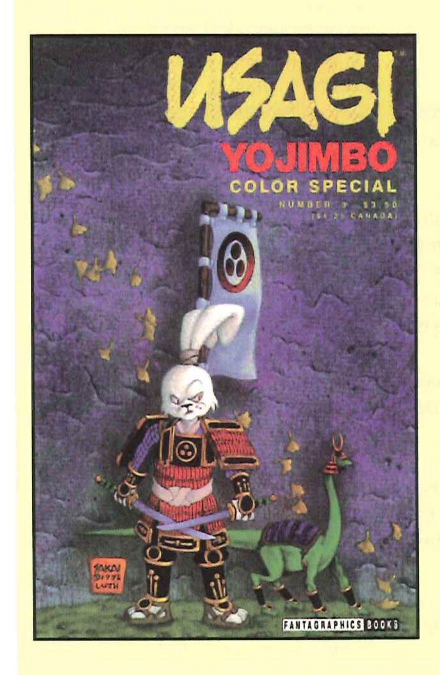
■ *http://www.freedude2000.tmf-web.nl/*
Una paginita muy útil para conseguir montones de cosas como juegos, canciones MP3 o passwords para páginas con acceso restringido.

Y claro, en toda navegación que se precie siempre hay tiempo para seguir alguna que otra ruta alternativa. Aquí tenéis tres direcciones qe nos han sido muy útiles:

■ http://artists.mp3s.com/artists/40/reaver.html
Una página donde puedes conseguir bastantes canciones en MP3.

■ http://www.webhelp.com/home.html?affiliate=goto
Un buscador de Internet donde en lugar de poner palabras haces preguntas.

Nuestra apuesta del mes



USAGI YOYIMBO-ESTACIONES

■ **Stan Sakai**
■ **Planeta Agostini**

Imaginen una película de Akira Kurosawa dibujada por Walt Disney. Stan Sakai ha conseguido mezclar a la perfección el espíritu de la cultura milenaria japonesa con el capitalismo del entretenimiento norteamericano con un solo personaje: el conejo ronin (samurai sin señor) Usagi Jogimbo. Este dibujante americano de origen japonés comenzó a dibujar las aventuras de Usagi allá por el lejano 84. Desde entonces este peculiar samurai no ha faltadio a su cita con el quiosco.

Miyamoto Usagi ha tenido un gran éxito en su país de origen ¿Su secreto? La habilidad de Sakai para mezclar la historia japonesa (no olvidemos que las aventuras de este conejo samurai suceden en el esplendor de los shoguns) pero siempre con un toque muy europeo. A Stan Sakai se le nota los años que ha pasado como entintador del *Groo* de Sergio Aragonés. Su estilo conserva cierto mimetismo con el del único español que ha triunfado en el muy peculiar mercado americano.

Usagi Yojimbo esta lejos del manga y lejos de casi cualquier tebeo de la industria americana. Pocas veces el rigor histórico y la historieta han ido tan de la mano. Sakai crea un cómic atemporal, original y fresco. Los personajes, protagonizados por animales como en muchas fábulas de Walt Disney, están bien perfilados y parecen vivos. Sus aventuras, desventuras, amores, odios y secretos se integran perfectamente en el marco histórico y geográfico.

Manu González

París

■ **Marcos Giralt Torrente**
■ ***Anagrama***

■ Una persona cualquiera va gastando un día tras otro, y entre los días y los años se densifica una humareda de duda. El ayer es de una claridad muy viva (mirar desde lejos sirve para imaginar e inventar). Pero un día se dirige al pasado con la honestidad y la seguridad del tiempo ya bien corrido, como si nada de lo que fuese a comprobar pudiese perjudicarle en el futuro. Abre página y pasa página, y lentamente el saber se hace más fuerte. Cada pieza del pasado recogido en *París* (último Premio Herralde de Novela) guarda un segundo plano, una confirmación y un porqué del sentirse hoy de esta manera.

Lo que Giralt Torrente apuntaba en su primer libro de cuentos (*Entiéndame*) permanece en esta novela como ruta de campo; porque las revelaciones, por más que así lo queramos, nunca llegan en momentos de cábala y hondo pensamiento. La increíble verdad surge de lo cotidiano, de los datos que nada connotan, las idas y venidas, secretos y mentiras, las frases cazadas al vuelo y las que caen al suelo y no reciben contestación, las intrigas domésticas y los misterios de pecho adentro. El narrador ha escogido para decirlo el espacio sutil y confundido de la infancia, un período marcado por el progresivo distanciamiento de sus padres. El pretérito se hace presente, la mentira certeza, la memoria desinfección. Una persona cualquiera reconoce, al final, que su frágil mundo lo han establecido otros y no él. Después, respirar...

Juan Manuel Freire

Glamourama

■ **Breat Easton Ellis**

■ El joven Victor Ward se ve arrastrado por una serie de oscuras conspiraciones intercontinentales, sobre las que todavía le dejaremos atando cabos y reflexionando en Milán al final de la novela. Y es que no es para menos.
Breat Easton Ellis (Los Ángeles,1965) persiste en la fórmula que le llevara a la fama (*Menos que cero,* 1985, *American Pshyco,* 1991) de pormenorizar en tediosas descripciones tanto firmas y marcas de última moda (ropa, mobiliario, complementos) como mutilaciones y múltiples descerrajamientos (aberturas de cráneo, estómago, piernas...). Pero en *Glamourama*, es la trama policíaca serie B la que cobra protagonismo, complicando la segunda mitad del libro y llegando al envenenamiento, apuñalamiento y a las revelaciones in extremis incluidas, del tipo "pues esa no era quien decía ser, pero su amiga tampoco". Sexo, sangre y dinero ("Chloe expulsa otro pedazo de carne, esta vez blanca y lechosa") equivalen a glamur, y más cuando el protagonista es un modelo aburrido de todo lo que le rodea que acaba metido en una banda terrorista que secuestra y mata a hijos de embajadores, deja bombas metidas en mochilas de Prada en el Ritz de París y ponen coches bomba BMW cuyos heridos salpican vallas publicitarias Calvin Klein.

Pero ni siquiera este terrorismo de élite hace mella en el joven Ward (que en realidad se llamaba Johnson antes de que su padre le hiciese cambiar de apellido) que se siente manipulado misteriosamente (y eso que hasta en entrevista MTV le preguntan si no se nota la identidad así como inestable) por los franceses, por los ingleses por los japoneses y, claro, por el Gobierno de los Estados Unidos.

Eso sí, advertimos que mientras la acción viene y va, Ellis se gana a pulso las 541 páginas que le permiten la clásica edición a todo lujo, de las de 4x4 tabla bíblica y PVP en proporción, que hacen de ella, por lo decorativo, el libro ideal para regalo (recibido).

Graciela de Torres

¡Cuánta bondad!

■ **Quino.**
■ ***Editorial Lumen, Barcelona, 1999.***

■ Todo el mundo conoce a Mafalda, el simpático personaje de cómic creado por uno de los humoristas argentinos más famosos de la historia, Joaquín Salvador Lavado (Quino). Durante la década que fue de 1963 a 1973, este dibujante se dedicó únicamente a desarrollar en una tira diaria el mundo de Mafalda y sus amigos. Pero tanto antes como después, Quino dibujó historietas sin personajes fijos que tuvieron y tienen una gran aceptación entre los lectores adultos de cómic.
En España, toda la obra de Quino ha sido publicada por la editorial Lumen, y la última novedad es el álbum de historietas cortas que hoy presentamos, titulado *¡Cuánta bondad!* Se trata de una recopilación de historietas cortas en las cuales se dibujan aquellas situaciones de la vida en las que el surrealismo alcanza las máximas cotas de expresión. Aunque cada día es nuevo para el ser humano que habita en la Tierra, su vida se convierte siempre en una rutina y en una cotidianidad de hábitos y de conductas. Pues bien, Quino captura estos instantes de vida, los dibuja magistralmente y les añade texto siempre que sea necesario. El resultado es una colección de acertadísimos gags en los que el lector inteligente sabrá verse reflejado y, después de la primera sonrisa, querrá darse un tiempo para la reflexión.

Lluís B.Toledano

Disco del mes



■ ADB: naranja y grosella.

ASIAN DUB FOUNDATION

ORIENTE ES ORIENTE



Ficha Técnica
ADF
Community Music
London/Dro

Tras el magnífico *Rafi's Revenge*, ADF retornan con otro gran disco. Jungle, rock, ritmos orientales y letras políticas. Zumo de naranja, grosella, champán y unas gotas de ginebra. Suena raro y ciertamente poco atractivo. Pues está buenísimo.

Esta tarde me he vuelto a leer *El Buda de los suburbios*, luego he ido a ver *East Is East*, el Bradford ha ganado al Arsenal y ADF tienen un brillante nuevo disco. Me compraré el Kashmir Express para ver cómo va la guerra entre pakistaníes e hindúes y pondré este *Community Music* para que me alegre la tarde, me invite a la insurrección y me recuerde lo equivocado que estaba Gandhi con su resistencia pasiva. Y es que después de casi tres años de anorexia reivindicativa, en menos de un mes se editan *XTRMNTR*, de Primal Scream, y esta joya. Ahora ya puedes volver creer que el rock puede ser algo amenazante, que puede estar lleno de rabia y que puede ser sexy. Hasta los Manic Street Preachers han vuelto con un single titulado *The Masses Against The Classes*.

ADF diseccionan la sociedad británica desde el prisma del hijo de inmigrante demasiado desligado de su origen oriental, demasiado oscuro como para ser aceptado por completo en el país que acogió y oprimió a sus padres. Lo que ellos hacen lo han hecho mil películas y mil libros. Lo han hecho manifestaciones y campañas, pero no sirve para nada. Nunca servirá, basta con mirar a Austria. Pero esto no va de utilidad, va de rabia, y de eso a la frustración le sobra. ADF son muchas cosas, pero ninguna en concreto. Y su música es lo mismo. Tienen su vertiente más rockera, la que hace que sean teloneros de Rage Against The Machine en Europa, también colocan sus bases jungle y su instrumentación jazzy. Voces ragga, melodías pop y estribillos rock. Instrumentales que rozan el ambient, sitares y ritmos orientales y magrebíes. Desde la rabia desbordada de *Real Great Britain*, a la mala leche genética de *Taa Deem*, pasando por sarcasmo violento de *Officer XX* y el pop/jungle suicida de *Crash*. Cuando el disco se ralentiza pierde fuelle, pues ADF son un grupo violento, y las atmósferas post porro no son lo suyo. En cambio, cuando simplemente se dedican a quemar containers, gritar slogans, disparar balas de goma y secuestrar autobuses, son excepcionales. Y es que, en muchos aspectos, este disco es como la versión paki del *XTRMNTR* de Primal Scream: te da ganas de bailar, follar y, bueno, derrotar al sistema.

★★★★ *Xavi Sancho*

Ecologist

■ **Hot Filth**
■ ***Moksha/El Diablo***

■ Las drogas, esas grandes desconocidas. A estas alturas ya todos sabemos que algunos de los mejores discos jamás creados han sido concebidos bajo el efecto de alguna sustancia psicotrópica. Pero lo que no habíamos visto nunca es un disco en el que cada canción refleja el efecto de una droga en concreto. Ecologist han hecho el experimento, y el resultado es más que inquietante.
La historia está llena de novelistas que nunca escribieron una línea sobrios, de modelos que sólo han desfilado borrachas, de músicos sordos, de cantautores homicidas, de verdaderas comunidades musicales de yonquis. Es indudable el efecto de las drogas sobre las margaritas, es indudable que la lucidez mental es necesaria para trabajar en un banco, pero no es muy recomendable para hacer rock and roll. Ecologist lo saben y lo llevan al extremo. Y este *Hot Filth* es tan exagerado en su concepción que por momentos puede resultar repulsivo. Desfilan las influencias desnudas, desde Fatboy Slim a Beck, pasando por John Lennon y Soup Dragons. Todos aquí, pero casi siempre en jaulas separadas, lo que provee al disco de una falta de cohesión preocupante, si lo miramos sólo desde el punto de vista musical. Lo que pasa es que cada tema está escrito durante la toma buena de cada droga y cada nota contiene mil texturas. Cada canción parece tener a un vocalista diferente y cada base a un productor distinto. La falta de personalidad da la razón a los que están en contra de los estupefacientes, el desparrame creativo a los que están a favor. No te preocupes, no hace falta que te pronuncies, sólo escucha el disco y recuerda: no intentes hacerlo en casa.

★★★★ *Xavi Sancho*

Boss Hog

■ **Whiteout**
■ ***City Slang/Virgin***

■ JFK y Jackie, Spencer Tracy y Katherine Hepburn, Humphrey Bogart y Lauren Bacall, Sid y Nancy, Epi y Blas. Todas ellas son parejas míticas, iconos de alguna generación y referentes estéticos para las masas hambrientas de mitos de cama y cuna. Jon Spencer y Cristina Martínez son lo más cercano a esto que tiene el undreground actual, pues Liam Gallagher y Patsy Kensit, qué queréis que os diga, no son lo mismo. Jon Spencer es el más guapo y el más cool. El que bebe con más estilo y el que baila mejor. Lástima que su grupo sea una empanada de gritos y orgasmos electrificados, sino hasta te darían ganas de ser como él. De cualquier modo, cuando ves a Cristina Martinez, lo que quieres es ser él (hay un matiz justo del tamaño de esta impresionante señora).
Cristina tenía un grupo malo, y luego tuvo un hijo cuando estrenaba grupo nuevo. Aquella banda se llamaba Boss Hog, y en ella también estaba su marido que, sabio él, siempre ha sido consciente de que a una mujer como ésta no se la puede dejar sola. Boss Hog eran demasiado underground neoyorkino para permitirse una melodía, demasiado cool para ofrecer una sonrisa. Estaban demasiado encantados de conocerse. Se hacían tantas pajas delante del espejo que no les quedaba tiempo para hacer canciones. Ahora, con Cristina hecha mamá y tomando el control de las operaciones, el arquetipo del rock del East Village retorna. Y lo hace con un álbum magnífico. Once cortes de rock marrano y melódico, entre New York Dolls, Television y Girls Against Boys. La llegada de un nuevo teclista les enriquece en texturas y hasta les acerca a Garbage en el que, desafiando las leyes de la lógica, es el mejor tema del álbum, *Get It While You Wait*. Infinitamente mejor que la Blues Explosion y muchísimo más cool que Royal Trux. Cristina, deja a este pesado y ven conmigo, he escrito unas coplas que quiero que escuches.

★★★★ *X.S*

The Smashing Pumpkins

■ **Machina/The Machines of God**
■ ***Virgin***

■ Smashing Pumpkins deslumbraron a medio planeta en 1993 con la aparición de aquella obra maestra que fue *Siamese Dream*. Tras realizar EL DISCO —con mayúsculas—, el listón estaba infinitamente alto, pero Billy Corgan demostró que su ego era más grande que nada y parió *Mellon Collie and the Infinite Sadness*, disco doble que cautivó a los que aún no se habían rendido a sus pies. Entonces, el bueno de Billy se creyó Dios y decidió que el rock había muerto y que era hora de hacer una música diferente. Con esta decisión llegó *Adore* y, al mismo tiempo, el ocaso de la banda, agravado por la expulsión del batería.
"Sabes que no estoy muerto". Con estas palabras acompañadas por un potente riff de guitarra empieza su nuevo disco. Toda una declaración de principios que demuestra que reconocen el gran error que fue *Adore*. Y, para recuperar el lugar perdido, retoman las pautas de sus dos mejores trabajos, renegando de sus propias palabras y demostrando que el rock no

ha muerto. Para ello han sustituido los teclados por guitarras y han hecho una letras más asequibles —muchas de ellas sobre la redención. Así, este *Machina*, se ha convertido en el disco más duro y guitarrero que han realizado hasta la fecha, con unas guitarras densas que se combinan con la batería del felizmente recuperado Richard Chamberlin —pieza clave en la maquinaria Pumpkins—, creando los muros sónicos que rodean los laberintos que dibuja la voz de Billy Corgan.
Canciones como *Stand inside your love* o Try, try, try son 100% Pumpkins, pero también hay temas como Heavy Metal Machine, que recuerda los sonidos más densos del rock de los 70 o la experimentación psicodélica de Glass and the ghost children. Además, entre los temas también hay lugar para lo gótico y lo siniestro en The crying Tree of Mercury e incluso para una concesión a los adornos electrónicos en Blue skies bring tears.
Resumiendo, Machina es un buen trabajo y, aunque no resulta tan innovador como cabría esperar de un tipo como Billy Corgan, tiene grandes temas y recupera el camino perdido. El rock ha muerto. Larga vida al rock.
★★★★ *X.L*

The Cure

■ **Bloodflowers**
■ ***Fiction***

■ The Cure llevan mucho tiempo avisando de una posible retirada, pero sus palabras parecían más una estrategia comercial que una amenaza real. Además, tampoco negaré que de haberse separado con The 13th, no lo hubiese considerado una gran pérdida, ya que este grupo lleva algo así como una década haciendo unos trabajos un poco justitos cuando no lamentables. Pero ahora, según afirma la propia banda, el momento de la disolución ha llegado. Y lo peor es que llega con Bloodflowers, un trabajo con el que han vuelto a lograr esas cotas de creatividad que los erigieron como semidioses y que nos recuerda que la desintegración del grupo sí que supone un drama.
En este onceavo álbum, los temas siguen siendo los de siempre: pérdida del amor y muerte emocional, pero expresados con una intensidad lírica que no lograban desde Disintegration. Y, arropando estas historias de amor épico y tortuoso, hay todo un universo de música, donde los teclados y las guitarras vuelven a estar situados magistralmente en el momento preciso para crear los decorados perfectos donde se desarrollan esas historias. Y por encima de todo, la voz de Robert Smith, recordándonos que nadie se desenvuelve como él en los suntuosos placeres de la melancolía.
Aunque aquí no tenemos un claro hit single para la radiofórmula, temas como There is no if...—¿uno de los mejores temas que han firmado jamás?—, Maybe Someday —preciosa, tanto en música como en letra— o Bloodflowers —épica e hipnotizante—, harán que muchos de los fans que han perdido en la última década se replanteen la vuelta al mundo de Cure.
Bloodflowers es un gran disco que tiene cosas que decir y que sabe cómo hacerlo. Esperemos que las voces de separación sean falsas alarmas y que The Cure nos siga regalando durante mucho tiempo discos con tanta belleza y profundidad emocional como éste.
★★★★ *Xavi Lezcano*

Dot Allison

■ **Afterglow**
■ ***Heavenly-Deconstruction***

■ Un apunte de historia: los inolvidables One Dove editaron en 1986 un único disco (Morning Dove White bajo el mecenazgo de Andrew Weatherall, de The Sabres Of Paradise). Un apunte de opinión: aquel disco ofreció la mejor cópula posible entre la novedad del dance y la música pop más sentimental y tradicional. Su impacto sirvió para que Björk, Air o Julee Cruise tomasen algunas notas, para que al grupo se le subiera la sangre a la cabeza y para que no volviesen a publicar un disco en su vida. Un apunte de esperanza: después de diez años sin abrir la boca y medio año postrada en una silla de ruedas, la ex vocalista de One Dove ha debutado en solitario (es un decir: en el disco intervienen Kevin Shields, el mítico Mani, Arab Strap, el letrista Hal David, Richard Fearless y el líder de Jack), logrando reunir de nuevo lo mejor de habitación y dance floor.
Imaginen un disco perfecto: un disco donde se compenetren las melodías de Burt Bacharach ('Mo' Pop') y las densas atmósferas del sonido Bristol ('Colour Me'), el hipnotismo de Arab Strap (remezclan 'Message Personnel') y la inmediatez pop de Texas ('Close Your Eyes'), los imaginativos ambientes de Björk ('I Wanna Feel The Chill') y el dramatismo de una orquesta sinfónica ('Did I Imagine You?'), la perturbadora tristeza de Julee Cruise ('In Winter Still') y, guiando toda la jornada, el concurso de una sobrenatural voz que enamora, excita, pervierte y amodorra, como sólo consiguen Beth Gibbons, Sarah Blackwood, Liz Fraser o Madonna. Un último apunte: he visto el futuro del pop y tiene ojos azules.
★★★★★ *Juan Manuel Freire*



■ **El club de los cinco, estupenda tripulación para un naufragio.**

OASIS
DECADENCIA SUPERSÓNICA

Ficha Técnica
Oasis
Standing On The Shoulder Of Giants
Big Brother/Sony

Be Here Now era un disco grandilocuente, una autoparodia compuesta bajo los efectos megalómanos del más puro y folklórico producto colombiano. Un álbum con pocos singles y canciones demasiado largas. ¿Quién nos iba a decir que ahora lo añoraríamos?

All Around The World, My Big Mouth, I Hope I Think I Know, qué grandes canciones. Vilipendiadas en su momento, motivo de vergüenza y escarnio. Hasta su creador se arrepiente de ellas. ¿Sabéis? Estaban muy bien. Tal vez eran demasiado enormes y grandilocuentes, pero es que tras oír este Standing...(me da palo hasta picar el título entero), uno se alegra de haber dicho hace años que Be Here Now era un buen disco. Sí, me pueden enviar las disculpas a la dirección habitual.

Y es que el cuarto discos de los Gallagher es lo peor que han hecho nunca. Hace dos semanas, Go Let It Out no hacía presagiar nada bueno. Ahora, tras haber escuchado el disco un par de veces, uno busca algo a que agarrarse y, vaya, lo único que encuentra es Go Let It Out. La musa se fue y, no quiero ser fatalista, pero parece que no va a volver. Standing... es un disco plano, sin melodías, ni atmósferas, ni estribillos. Sin momentos memorables. Es un disco tan mediocre que, por primera vez, uno tiene que mirar los créditos del disco para acordarse del título de las canciones.

El álbum se inicia con Fuckin' In The Bushes, un instrumental lleno de samplers y con un sentimiento muy setentero. No es que sea malo, pero presagia que el disco lo será. A ver, si después de tres años editas sólo diez temas, uno es instrumental, en dos canta Noel y otro lo ha compuesto Liam, la cosa no puede ser más que preocupante. Tras el single llega Who Feels Love?. Se trata de un tema de aires orientales y psicodélicos. Y hasta aquí llego, no me preguntéis cómo es la melodía. No me acuerdo. Put Yer Money In Yer Mouth es un intento de animar la cosa, pero es demasiado plano y acaba sólo sirviendo como presagio a lo que viene, que es aun peor. Little James, la primera creación de Liam es tan pueril que la rechazarían en el Club Disney por insultar la inteligencia de los niños. Gas Panic es una empanada (la toma falsa de aquel Fade In /Out). Luego llegan las dos que canta Noel. Las obviaré por educación. Cuando ya te has olvidado que el mejor vocalista de rock del mundo forma parte de este disco, retorna Liam para ese pastiche AC/DC que es I Can See A Liar. Es simple, es tonta, pero, tras tanta empanada, es un verdadero soplo de aire fresco. Para el final, el clásico. Y éste no es Slide Away, ni Champagne Supernova, ni All around The World. Se llama Roll It Over y es como Travis en un mal día. Y ya está. Tres años para esto. Igual en el próximo disco renacen, igual para entonces ya no estamos escuchando.
★★ *Xavi Sancho*

La película del mes



■ Al contra la pérfida industria tabacalera. Hagan apuestas.

EL DILEMA

160 MINUTOS

Ficha Técnica

■ **El Dilema**
■ Director: **Michael Mann**
■ Intérpretes: **Al Pacino, Russell Crowe**

La integridad. Sobre eso va versa esta obra de tamaño inconmensurable, ambición ilimitada y metraje mastodóntico. La integridad de Al Pacino, verdadero creyente del periodismo honesto, un hombre que cuando llama por teléfono sólo debe decir para quien trabaja y seguro que tiene la mejor mesa, la habitación con las mejores vistas. Un hombre que sin el 60 Minutos (clásico programa de reportajes de actualidad de la CBS) pegado a su nombre es menos que nada. Russell Crowe. Su integridad es la que sólo crece al lado de la vanganza. Su voluntad es firme y su riesgo es grande. Lo que empieza como una pataleta, acaba con una vida arruinada, una familia desmembrada y un trabajo de profesor de Instituto.



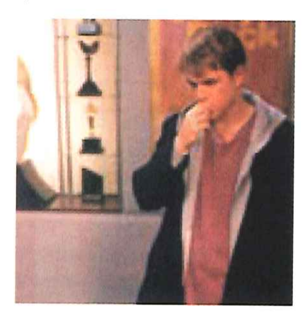
Durante casi tres horas, Michael Mann deambula entre Oliver Stone y Costa Gavras al narrar esta historia de intereses corporativos, desequilibrios periodísticos y francotiradores solitarios. Russell Crowe emprende su venganza particular contra la empresa tabacalera que le despidió, una empresa que siempre ha sabido de la adicción que provoca la nicotina pero cuyos jefes han llegado a negarlo ante el Tribunal Supremo. Para llevarla a cabo no se le ocurre otro que ponerse en contacto con el productor (Al Pacino) del informativo más grande y prestigioso de América. Y a partir de aquí ya se lo pueden imaginar. Y sí, la historia pierde importancia, porque el cine ha hecho de falsa realidad tantas veces, que las películas basadas en hechos reales ya nos parecen malas y tópicas copias. Lo que pasa aquí es que Mann lleva a cabo la narración con tanta fuerza y con un pulso tan firme que la incoherencia de algunos personajes se nos acaba haciendo necesaria y la parsimonia de algunos pasajes casi reveladora. *El Dilema* da mucho más de lo que se podía esperar. Es el Estrenos TV más grande de la historia. Un film que no saca conclusiones ni hace valoraciones, prácticamente sólo informa. Y en esto es tan bueno, que si fuera un programa de la CBS se llamaría 160 Minutos.

★★★★ ***Xavi Sancho***

Dogma

■ Director: **Kevin Smith**
■ Intérpretes: **Linda Fiorentino, Matt Damon, Ben Affleck, Chris Rock, Salma Hayeck.**

■ Kevin Smith se convirtió con su primera película, *Clerks*, en un director de culto. Con aquella historia hecha con dos duros, Smith pasó a ser una referencia obligada para todo joven con mínimas pretensiones culturales. Luego vinieron *Mallrats* y *Persiguiendo a Amy* y, a pesar de su irregularidad, Kevin Smith se confirmó como un cineasta delirante dotado de un imaginario propio. Dos personajes (Bob el silencioso y Jay) y una ciudad (Nueva Jersey) eran lo único que compartía esta *Trilogía de Nueva Jersey*. Y lo único que se salva de su última película. *Dogma* es el proyecto más ambicioso de Smith. Un proyecto que llevaba largo tiempo en espera y que no mantiene ninguna continuidad con la línea cinematográfica emprendida con *Persiguiendo a Amy*. Aquélla era una obra más relajada, menos absurda, donde Smith se adentraba en el dolor más que en la risa. Y *Dogma* tiene, desde luego, poco que ver con eso.



La película viene precedida de una sorprendente polémica estadounidense porque su tratamiento de la religión ha molestado a los siempre comprensivos grupos ultra católicos. De hecho, sus protestas llevaron a la mojigata Disney a retirarse de la distribución. Y, bueno, viendo la película una confirma que los americanos son medio tontos. ¡Ojalá *Dogma* tuviera algo mínimamente ofensivo contra la Iglesia! Eso significaría que tiene algo. Y es que su principal problema es la falta total de mensaje, la alucinante falta de alguna nueva visión de la fe o del cristianismo o de lo que sea. Kevin Smith olvida aquí, como ya hizo en *Mallrats*, que el absurdo y el delirio son maneras de contar algo y, por lo tanto, deben tener algo detrás. La chorrada gratuita nos lleva directamente a *Agárralo como puedas* y demás. Cosa que no tiene porque estar mal, pero que no encaja mucho con una película plagada de reflexiones sobre Dios que pretenden ser intelectualmente transgresoras.
En definitiva, *Dogma* se salva sólo cuando aparecen en la pantalla esa pareja fantástica interpretada por

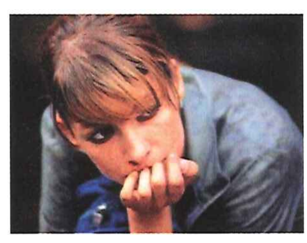
Jason Mewes y el propio Smith. Quiero una película para ellos solos. Y la quiero ya.

★★ *Eugènia de la Torriente*

Asfalto

■ Director: **Daniel Calparsoro**
■ Intérpretes: **Najwa Nimri, Juan Diego Botto, Gustavo Salmerón.**

■ Hay un momento en *American Beauty* en el que el rey de la inmobiliaria le dice a Anette Bening que para conseguir el éxito hay que proyectar éxito. Y sobre esta base funciona Calparsoro. El hombre cree que para que una película sea buena sólo hace falta decirle a todo el



mundo que lo es. Calparsoro no cree en la coherencia del guión, ni mucho menos en la de los personajes (¿perso qué?). Calparsoro no cree en las interpretaciones, por eso contrata a Salmerón, que es, sin más, un inútil. Calparsoro es rebelde, y se queja, parece. Pero lo que se vende como un filme barriobajero es mucho más. Porque este hombre es como Eastwood, un cineasta total. Así, este *Asfalto* es pornografía de lavabo de instituto privado, es perros callejeros con ropa de Prada, es un anuncio de Ray Ban y es *Crash*. Es *L'Appat*. En fin, no es nada. Desde el peor comienzo de la historia del cine español (y eso es un logro como pocos) hasta el final más irrisorio y patético que se ha visto en una sala de cine desde *Terminator 2* y el famoso pulgar de Schwarzwenneger. Esto no es una historia de amistad, ni de familia, ni de marginados. Esto no es nada. No emociona, no excita, no hace pensar, no entretiene. No tiene ni una sola de las cualidades que se le suponen, no ya al cine, sino a cualquier creación humana. NADA.

★ *X.S*

Juana de Arco

■ Director.: **Luc Besson**
■ Intérpretes: **Milla Jovovich, John Malkovich, Faye Dunaway y Dustin Hoffman.**

■ A Paul Verhoeven le hubiese encantado rodar esta película. Y también a Franco Zeffirelli, pero seguramente ya no sería la misma. La visión histórica de Besson no repara en adoptar el sangrante (y nunca mejor dicho) sarcasmo de obras maestras como Robocop o Starship Troopers: la violencia gráfica abunda porque sí, la estética está basada en tebeos tipo Dark Horse, los diálogos parecen robados al Dúo Calatrava y, por lo que a la ética concierne, cualquier rigor histórico se diluye en la más dantesca parodia. Es así, lo mejor de esta Juana de Arco para la Generación Gamer es su desinterés por construir una imagen más o menos ortodoxa del personaje en cuestión. La mártir Juana Jovovich es excesiva, desaforada e insoportable: la delgada línea que separa su inspiración de su alucinación no la traza un tiralíneas muy limpio, sino más bien todo lo contrario, excluyendo la hagiografía y adentrándose en el territorio de la farsa religiosamente incorrecta. La cámara de Besson persigue la acción a trancas y barrancas, en ocasiones de forma muy brillante (pongamos que hablo del prólogo, la infancia y la quema de su heroína) y otras, como en las secuencias "de masas", clamando por una segunda unidad más dotada. La superproducción decae precisamente donde debería ser más superlativa, reservando lo mejor a momentos más íntimos, como todos y cada uno de los segmentos en que Dustin Hoffman se aparece ante Juana como su Conciencia. Esa sorna hilarante lo dice todo: lejos del biopic puramente sacramental y de los "Grandes Relatos" de Tele 5, esta película regular no deja de ser bastante marciana.

★★★ *J.M.F*

Stigmata

■ Director: **Rupert Wainright**
■ Intérpretes: **Patricia Arquette, Gabriel Byrne, Jonathan Pryce**

■ Stigmata es un sórdido divertimento que no tira más de lo satánico porque no puede. A cambio, se defiende con una potente banda sonora y una efectista visualización de las sucesivas estigmaciones que sufre el personaje de Arquette. No tira más de lo satánico, digo, porque en la trama es el espíritu de un beato el que posee el cuerpo (léase castamente) de la bella peluquera Frankie Paige. Así que ni El ente ni El exorcista, aquí la presencia maligna a combatir no es otra que la Santa (Una y Apostólica) Madre Iglesia. La película se inspira en el descubrimiento en 1945 de los manuscritos del Mar Muerto, un supuesto evangelio fechado en los años que predicó Jesucristo y que, según se ha dicho, podría reproducir sus palabras textuales. El contenido de este documento no ha sido desvelado, y Stigmata especula con un supuesto silenciamiento por parte de la jerarquía católica de un mensaje divino que la desacreditaría. Pero que nadie espera sensacionalismos: Cristo es sencillo, incluso traducido directamente del arameo, y el mensaje "nuevo" que se nos revela tampoco lo resulta tanto. Pero bueno, lo que salva la función es la dosis discrecional de buenos planos de Patricia Arquette, la actriz más adorable de las últimas 200 décadas.



■ **Stigmata: un guión con más agujeros que las manos de Patricia Arquette.**

★★★ *Graciela de Torres*

Acordes y desacuerdos

■ Director: **Woody Allen**
■ Intérpretes: **Sean Penn, Samantha Morton, Uma Thurman**

■ Se dice mucho que últimamente Woody Allen siempre está haciendo la misma película. Se supone que es una crítica, aunque resulta difícil saber por qué es malo que alguien tenga una sola idea si esta es genial. Sobre todo, teniendo en cuenta que el grueso de la población (y mejor no hablar del de los cineastas) no tiene una sola idea en toda su vida. Y, aún menos, una buena. Así que, para todos aquellos que se hayan quejado del reciente cine de Allen, Acordes y desacuerdos, será una sabia lección. Espero que viéndola se den cuenta de que el hecho de que alguien nos regale un film divertido e inteligente cada año (¡cada año!) es bastante más de lo que se puede pedir. Más que nada, se trata de encontrarle alguna utilidad a una mancha en una carrera brillante.

Y es que aquí Allen hace eso que tantos le pedían, decide dejar de mirarse el ombligo (un poquito) y centrarse en otros personajes. Evidentemente, tampoco va dar un giro radical a su carrera (ya está mayor el hombre) y el protagonismo recae en una de sus pasiones: el jazz. Con una (¿falsa? ¿verdadera?) biografía de un guitarrista de jazz construye un papel fantástico que Sean Penn, encima, borda. Además, lo arropa con una niña absolutamente increíble (Samantha Morton) haciendo de muda y consigue que dos actores de verdad sean nominados al Oscar. Hasta aquí, perfecto.

El problema es que Woody Allen ya no hace nada más. Está claro que describirse a uno mismo, imaginar unas cuantos líos con las mujeres más deseadas del planeta y pensar en un par de gags significa menos esfuerzo que diseñar dos personajes tan redondos como estos. Pero tampoco puede sustentar toda una película en un personaje que no evoluciona en absoluto (Sean Penn), por muy bueno que éste sea. Sobre todo, cuando tampoco hay ningún giro dramático ni de ningún otro tipo. Y es que la consecuencia inmediata de todo esto es que el espectador se pase el rato esperando que pase algo. Bueno, eso, el espectador benévolo; otros sólo piensan en asesinar al que le dijo a Woody Allen que sus películas eran repetitivas.

★★★ *E.T*

La playa

CUESTIÓN DE INSTINTO

Ficha técnica:

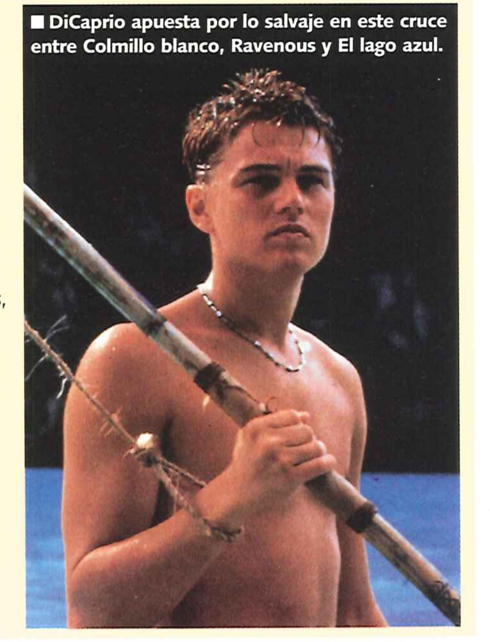
■ Director: **Danny Boyle**
■ Intérpretes: **Leonardo DiCaprio, Tilda Swinton, Virginie Ledoyen, Robert Carlyle**

Hay ocasiones en que las cosas se presentan tan turbias, penosas que es mejor marcharse y aclararse, aunque más tarde se descubra que la procesión va por dentro. El protagonista de La Playa (Leonardo DiCaprio) es un joven norteamericano vulnerable que la caga al buscar la aventura, decidido a perseguir lo desconocido y enfrentado luego al reto de aceptar una nueva psicología, combatir con tiburones, enamorarse de la pin up Virginie Ledoyen y encamarse con Tilda Swinton.

El principal problema de Richard, británico en el original literario, es que nunca tuvo un modelo anterior al de aquella comunidad. Su caso es el paradigma de una generación cuya única vida se reducía al paraíso virtual de las computadoras, las consolas y los cepillos de dientes eléctricos.

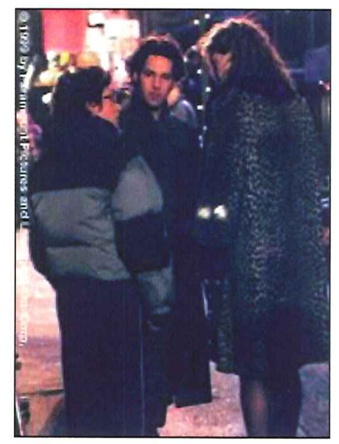
Como demuestran el estupendo prólogo y el mejor epílogo, los apuntes más interesantes de la novela (en pocas palabras, El señor de las moscas para 'fumetas') permanecen en la película. La sugerencia, por otro lado, se ha perdido en el trasvase: del romance elíptico al filetazo en toda regla, de la sospecha interna a la escena sanguinolenta, el guión lo mastica muy bien todo y lo vomita como cine espectáculo. Pero ni siquiera la dirección de Danny Boyle, brillante en Tumba abierta y muy dinámica en Trainspotting, consigue que la película camine a ritmos forzados y que los pasajes de acción no sean más que torpes ejercicios de efectismo. Habrá que resignarse, pues, a disfrutar con los bellos paisajes, la música de Orbital & Badalamenti, la pin up Virginie Ledoyen y, atención, también DiCaprio. No bromeo: el ídolo está magnífico (no crean a los esnobs de Berlín) en su papel de jovenzuelo imberbe, desconcertado y movido a la locura. Al final, hasta tendrán razón las fans; ¿no será La playa otra cosa que "The New Leo Movie"?

★★★ *Juan Manuel Freire*



■ **DiCaprio apuesta por lo salvaje en este cruce entre Colmillo blanco, Ravenous y El lago azul.**

Este mes recomendamos...



■ *200 Cigarrillos*: un complot parta traer de vuelta los años 80.

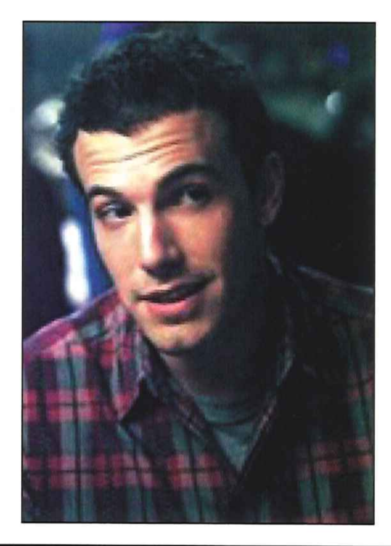
200 CIGARRILLOS

MODESTA RELIQUIA

El cine *indie* vivió un momento glorioso hace unos años. Un momento en el que se veneraban las películas de jóvenes americanos que se preguntaban qué era la ironía y hablaban a doscientos por hora. Un momento en el que todos queríamos vestir de franela y subir a los tejados a emborracharnos chillando a la ciudad que habíamos venido para quedarnos. Un momento en el que el cinismo no hacía daño porque sólo era una pose que debíamos mantener mientras esperábamos nuestro inminente y descomunal triunfo. Todo esto y un poco más fueron las películas *indies*.

Ahora, ningún joven director quiere ser parte de una escena, todos son autores y sus fobias son sólo suyas. Y, en esto, aparece *200 cigarrillos*, una película que nos hubiera gustado hace unos años. Una película con la que hubiéramos reído (mucho) y llorado (menos) en otro momento, pero que ahora sólo nos despierta nostalgia. En cualquier caso, *200 cigarrillos* es un producto bastante digno al que hay que agradecer que no se convierta en la típica producción MTV con cuatrocientos planos por minuto y cámaras que giran hasta el mareo. Así, por ejemplo, los personajes tienen bastante gracia y, en algunos casos, están muy bien interpretados mientras que el ritmo de las historias cruzadas se mantiene, por lo general, con holgura. Eso sí, no hay quien trague con ese añadido final que parece directamente sacado de un episodio de Barrio Sésamo. Un desenlace un tanto insultante que estropea lo que hasta el momento se aguantaba como una película para consumo hogareño.

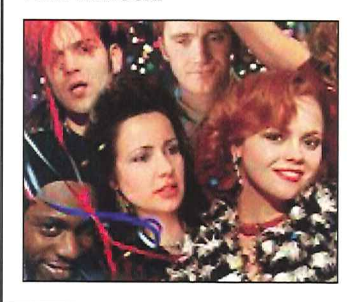
★★★ ***Eugènia de la Torriente***



Ficha Técnica

200 cigarrillos

■ Directora: **Lisa Bramon-Garcia**
■ Intérpretes: **Courtney Love, Christina Ricci, Ben Affleck.**



Romance X

■ Directora: **Catherine Breillat**
■ Intérpretes: **Caroline Ducey, Rocco Sifredi**

■ Aviso para navegantes: este no es el tipo de divertimento al que vale la pena dedicar dos horas de tu vida. La única explicación a su moderado éxito comercial en Europa es que a su directora le ha funcionado estupendamente un truco que ya puso en circulación *El imperio de los sentidos*: vender erotismo feísta y de brocha gorda como si fuese una honda reflexión sobre la soledad, el sexo, la autodestrucción y demás mandangas. Así se consigue que algún que otro intelectual o estudiante de letras consuma pornografía sintiéndose más o menos legitimado, cosa siempre de agradecer. El resto son los diálogos más vacuos e irritantes que jamás se asomaran a una pantalla, un final casi delictivo de puro innecesario y estúpido y una directora que se complace en maltratar y degradar a su heroína con una crueldad apenas justificada por el liviano trasfondo ideológico. La estrella va por Caroline Ducey, actriz pasional que hace lo que puede, a pesar de que la han dejado huérfano de guión, dirección y personaje.

★ ***Aitana Eguru***

Indiana Jones Box Set

■ Dirección: **Steven Spielberg**
■ Intérpretes: **Harrison Ford, Paul Freeman**

■ Un completo pack para los amantes del género de acción y aventura. Incluye las tres incursiones del arqueólogo Henry "Indiana" Jones en pantalla grande más un curioso complemento, *Organa, el que da y quita la vida*, telefilm de desastrada fantasía que Spielberg presenta como la última aventura oficial de Jones. Ver las tres películas de la saga una tras otra equivale a asistir al declive del género de aventuras en las últimas dos décadas. *El busca del arca perdida* recuperaba el espíritu de añejos clásicos como *La flecha negra* o *Las minas del rey Salomón*. Esta explosiva mezcla de ingenuidad cincuentera, imaginación y estética high tech alfombró el camino a dos secuelas de dudoso pelaje, la más bien irregular *Indiana Jones en el templo maldito* y la ya tirando a olvidable *Indiana Jones y la última cruzada*.

★★★ ***Clara Anglada***

XXXXXXXXX

■ Director: **John Carpenter**
■ Intérpretes: **James Wood, Sheryl Lee y Daniel Baldwin**

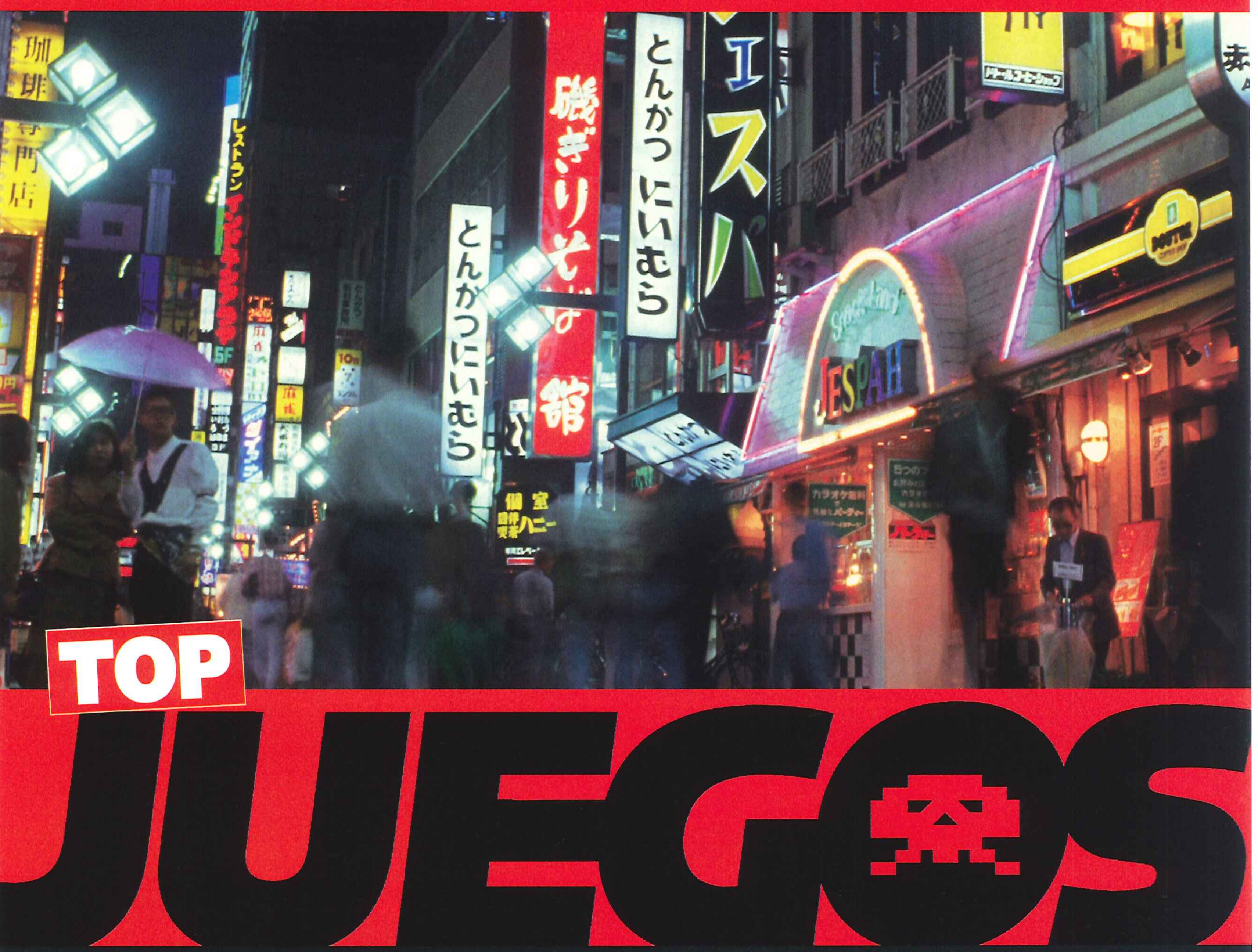
■ John Carpenter es un clásico del estilo Julio salinas. Un hombre de pedigrí, presencia y solvencia para algunos, un tontaina, patoso y afortunado para otros. En el universo serie B años setenta, donde todo era crisis y el cine de terror era realismo puro, Carpenter se forjó una leyenda que no voy a explicar porque desde mi obtuso prisma es incomprensible. De cualquier modo, el hombre tiene más fans obsesivos que los Backstreet Boys y para un segmento de la población (pequeño, pues aún hay más bares que carnicerías) cada nueva entrega suya es un acontecimiento memorable. El pasado año llegaron estos *Vampiros* de autoparodia, autohomenaje y autocomplacencia. James Woods y su cara de policía de carretera estreñido lideran una banda de caza vampiros. Poco más, la verdad. Pues aquí, como en todo sainete, tenemos al cura, a la chica y al amigo. Está el traidor y, claro, están los malos, los vampiros. Y éstos son lo mejor de la peli, pues las vampiras están para chupárselas y el malo más malo y grande parece Marilyn Manson vestido de Armani. En fin, los fans se reirán con la parodia de los clásicos (¿?) del género y los no fans soñarán con que alguna de estas vampiras les pegue un mordisco y así no tengan que soportar el film entero.

★★ ***Xavi Sancho***

Compás de espera

¡VAMOS A TOKIO!

POR SI NO LO SABÍAS, LA PS2 ACABA DE PRESENTARSE EN JAPÓN. SI QUIERES SEGUIR DE CERCA LOS PRIMEROS PASOS DE ESTA NUEVA MARAVILLA TECNOLÓGICA NO TE PIERDAS NUESTRO NÚMERO DE MAYO. ADEMÁS, TAMBIÉN TE HABLAREMOS DE NUESTRA FLAMANTE PS2. QUERÍAMOS HACERLO ESTE NÚMERO, PERO UN FLAMANTE EJECUTIVO CON DESPACHO EN EL CENTRO DE TOKIO HA CAMBIADO DE OPINIÓN Y NOS LA HA ENVIADO CON RETRASO.



Además...

prepárate para un aluvión informativo sobre *Colin McRae 2*, *Soldier of Fortune* o *Dead or Alive 2*.

Top Lista

Ocho páginas de *reviews* minúsculas al servicio de quien quiera hacerse una idea de lo que vale y no vale la pena en cuestión de minutos. ¿Útil? Más que eso: mágico.

PlayStation Top 20

1. Tomb Raider IV
Proein
7.990 pesetas
Una vuelta a los orígenes que sirve para relanzar el mito Lara Croft y llevarlo al siglo *XXI*. Exuberancia técnica y énfasis en los *puzzles* y la jugabilidad para este juego que ya nació ganador.
*****

2. Tekken 3 (Plat.)
Sony
3.990 pesetas
Allá van de nuevo. Una importante mejora con respecto a sus antecesores; es gráficamente perfecto y los nuevos movimientos satisfacen tanto a principiantes como a veteranos. Una amplia variedad de subjuegos, *bonus* y personajes escondidos significan que hay tanto que hacer que es casi el Mario de los juegos de lucha.
*****

3. Resident Evil 2 (Plat.)
Capcom
3.990 pesetas
El hecho de que puedas controlar a dos personajes no añade nada sustancial, y lo que hay que resolver es parecido a lo del primer juego. Pero *Resident Evil 2* es mejor en todos los otros aspectos. El guión mejorado, junto con una actuación de mejor calidad, te pondrá la piel de gallina (además, hay un mayor número de *zombies*). Y las escenas que hay de por medio son lo mejor de este producto que te mantendrá despierto (del miedo) toda la noche.
*****

4. Medievil (Plat.)
Sony
3.990 pesetas
Exploración, combate, *puzzles*, plataformas... Una enrevesada mezcla de todos los géneros habidos y por haber con inequívoco sabor arcade. Y ahora por el precio de un par de hamburguesas con patatas.
****

5. Gran Turismo 2
Sony
8.490 pesetas
Una poderosa secuela que, sin dar la impresión de estar acabada al 100%, sí que se las arregla para completar un poco más la oferta del original y convertirse en el mejor juego de carreras de la PlayStation.
*****

6. Gran Turismo (Plat.)
Sony
3.990 pesetas
Toma un tazón de gráficos escandalosamente buenos y otro de un manejo casi perfecto y mézclalos con un chorrito de respuesta inmediata y niveles de profundidad ilimitados; añádele una pizca de modo de repetición, y habrás seguido la receta para un cóctel de placer que no te puedes perder. Sony ha empaquetado su pequeño disco negro con un fornido número de vehículos y pistas, y se ha asegurado de que todo se combina a la perfección. Una obra maestra que sólo podrán mejorar sus secuelas.
*****

7. FIFA 2000
EA
7.990 pesetas
Un poco más sencillo y tan cuidado y gráficamente rico como de costumbre. El simulador futbolístico por excelencia no podía faltar a su cita anual con el éxito.
****

8. Crash Bandicoot 2 (Plat.)
Sony
3.990 pesetas
Controlas a un marsupial chiflado mientras cruza pantallas y recoge manzanas con los malos pisándole los talones. Interesante, aunque lineal y poco difícil.
***

9. Colin McRae Rally (Plat.)
Proein
3.990 pesetas
Un giro con respecto a los juegos de carreras habituales, en el que haces rugir el motor por los circuitos campestres y sólo tienes al tiempo y al daño que sufre el coche como oponentes. La variedad de terrenos y los controles que responden a la perfección garantizan una sensación de conducción real.
*****

10. Ace Combat 3
Sony
7.990 pesetas
Simulación y aventura de muy alto nivel. El mejor juego de aviones de la gris de Sony con permiso del *Eagle One*, de Infogrames.
****

11. Final Fantasy VIII
Sony
9.990 pesetas
La aventura más grande jamás creada. El mejor juego de rol jamás creado llega a su séptima entrega con algo más de colorido, personajes mejor construidos y un nivel de interactividad algo más alto.
*****

12. Tarzan
Sony
7.490 pesetas
Es un juego de Disney, pero no corras, porque esta vez si que se han cuidado los pequeños detalles evitando la tan habitual sensación de que el juego se ha desarrollado a medias y editado antes de tiempo.
****

13. Final Fantasy VII (Plat.)
Sony
3.990 pesetas
Más que un juego de aventuras y rol, es una de las primeras películas interactivas que hemos tenido la suerte de ver. Inolvidable y excepcional.
*****

14. Dino Crisis
Virgin
8.990 pesetas
El motor de *Resident Evil 2* más los ángulos de cámara y la atmósfera inquietante de *Metal Gear Solid*. El resultado está un poco por debajo de lo esperado, pero se hace agradable por sus *puzzles*, su suspense y sus escenarios en 3D.
****

15. SW: La amenaza fantasma
EA
7.990 pesetas
Llegó tarde, pero aun así a tiempo de vender lo suyo las pasadas Navidades. No es maravilloso, pero te permite ser un Jedi y seguir casi al pie de la letra el argumento de la película.
***

16. Metal Gear Solid: Special Missions
Konami
3.990 pesetas
Trescientes nuevas misiones en el mejor estilo MGS. Una demostración elocuente de la riqueza y profundidad de juego del histórico título de Konami.
****

17. Time Crisis+ Gun Con 45
Sony
3.990 pesetas
El escenario es un sendero preparado para que te enfrentes a una gran cantidad de hombres pistola en mano con la intención de no dejar nada con vida. Excitante, sangriento y muy fluido.
*****

18. Medal of Honor
EA
8.990 pesetas
El mejor *shoot'em up* para PlayStation. Ha tardado en llegar, pero combina acertadamente visceralidad e inteligencia. Muy bueno.
*****

19. Legacy of Kain 2: Soul Reaver
Proein
8.990 pesetas
Los pasajes más oscuros de la obra de HP Lovecraft, Clive Baker o Bran Stoker combinados en un charco de ectoplasma *gore*. Extenso, muy bien diseñado y ambientado y con *puzzles* que pondrán a prueba tu aletargada inteligencia.
*****

20. Silent Hill
Konami
9.490 pesetas
Sordidez y decrepitud en 3D, con cadáveres descuartizados colgando del techo o esperando al jugador incauto en el interior de pavorosos armarios. Miedo, mucho miedo.
*****

También a la venta...

Lucha

Marvel Super Heroes Vs Street Fighter
Virgin
7.990 pesetas
Es un producto Capcom pero esta vez no es un éxito. Y eso que la idea de reunir a los héroes de *Street Fighter* y los personajes de la Marvel parecía tener futuro. Poco creativo y demasiado difícil.
**

Evil Zone
Spaco
8.490 pesetas
Manga de anticipación violenta y peculiares movimientos de cámara para este *beat'em up* tocado por el dedo invisible de la magia.
***

Dead or Alive
Sony
Precio no disponible
Un solvente *beat'em up*. Parece poco interesante, pero sus gráficos son todo lo rápidos que quieras y se aparta hábilmente del estilo de lucha de *Tekken* con su inteligente uso de los contraataques y con el énfasis en agarrar al adversario y enviarlo por las nubes. Evita la opción «rebote de pecho».
****

Kensei
Konami
7.990 pesetas
Un *beat'em up* menos ostentoso que *Tekken*, pero su amplia gama de personajes y su profundidad lo convierten en un juego muy largo. Le falta calidad gráfica y sentido del humor, pero con un montón de desafíos y unos oponentes que aprenden, ¿quién podría quejarse?
****

Mortal Kombat 4
GT Interactive
8.490 pesetas
Aunque presenta gráficos en 3D, este sangriento juego de lucha no ha conseguido sacar un buen provecho a la dimensión extra. Diez años después, los controles y los personajes se están quedando anticuados.
***

Soul Blade
Sony
3.490 pesetas
Este juego sustituye las luchas con puños ensangrentados de *Tekken* por armas estruendosas bañadas en folclore, por lo que satisface los gustos de todo tipo de jugadores. Los movimientos se ejecutan más fácilmente que en *Tekken*, pero todavía ofrece una de las acciones en *beat'em up* más rápidas de PlayStation. Mucha diversión por poco dinero.
****

Street Fighter Alpha 3
Virgin
7.990 pesetas
El juego más innovador y divertido que ha producido la licencia SF en milenios. Excelente acabado, soberbia animación en 2D y muchas novedades.
*****

Rival Schools
Virgin
7.490 pesetas
Profesores y alumnos saltan al cudrilátero en este juego de lucha absolutamente loco al estilo de *Grange Hill*, con movimientos exagerados y una enorme selección de modos y subjuegos. Técnicamente, no es una maravilla, pero sí divertidísimo, gracias a unos movimientos fáciles de ejecutar.
****

Tekken 2
Sony
3.490 pesetas
Fue el mejor *beat'em up* hasta que llegó *Tekken 3*. El segundo de esta serie y tan esplendoroso como cabría esperar viniendo de Sony, con modelos de personajes que no estarían fuera de lugar en una demo prerrenderizada, y luchas con sentido. El modo para un jugador es totalmente absorbente (algo raro en un juego de lucha) y está lleno de movimientos brillantes, jefes y secretos a los que clavar los dientes.
****

WWF Warzone
Acclaim
7.990 pesetas
Unos tipos grasientos con leotardos que lo resuelven todo a bofetada limpia.
Los movimientos y personajes hacen que el juego sea interesante y el genial modo «crea un jugador» te permite construir y personalizar a tu propio luchador. Le falta variedad, y es algo lento.
****

Carreras

GTA: London
Proein
4.990 pesetas
Una buena secuela del mítico sesenta. Está ambientado en el Londres de finales de los sesenta, los escenarios han sido recreados con minuciosidad fanática y la banda sonora es genial. Aún así, resulta un poco repetitivo.
***

360°
Virgin
7.490 pesetas
Una especie de *WipEout* acuático. O sea, uno de aquellos simuladores de carreras en que la ficción científica sustituye a las ruedas. Correctito.
**

Crash Bandicoot 2 Platinum
Sony
3.990 pesetas
Controlas a un marsupial chiflado mientras cruza pantallas y recoge manzanas con los malos pisándole los talones. Interesante, aunque lineal y poco difícil.
***

Colin McRae Rally (Plat.)
Proein
3.990 pesetas
Un giro con respecto a los juegos de carreras habituales, en el que haces rugir el motor por los circuitos campestres y sólo tienes al tiempo y los daños que sufre el coche como oponentes. La variedad de terrenos y los controles que responden a la perfección garantizan una sensación de conducción real.
*****

Need For SpeedRoad Challenge
EA Sports
7.990 pesetas
Eterno como el agua y el aire, con gráficos grandes como la vida y velocidad aterradora. Pero no es *Gran Turismo*.
****

Formula 1 '97
Psygnosis
4.990 pesetas
Una continuación muy necesaria para el simulador original del «pasatiempo» predilecto de Damon Hill. Todas las estadísticas están aquí, junto con una capacidad de reacción aumentada y una oposición más realista. El modo para dos jugadores no le hace justicia.
****

Monaco Grand Prix
Ubi Soft
7.995 pesetas
En el género de carreras la competencia es dura, y este nuevo título de Ubi Soft está bien preparado. Frente a la saga de *F1* sólo lo oscurece su falta de nombres reales, pero lo supera en el aspecto técnico.
***

Need for Speed 3
EA Sports
Precio no disponible
Hay muchos modos que hacen que el juego dure más, unos gráficos geniales y una buena sensación de velocidad. La oportunidad de despistar a la policía y el modo para dos jugadores hacen de éste el mejor *NFS* hasta el momento, pero, como tantos otros, se queda corto con respecto a *Gran Turismo*.
****

Rage Racer
Sony
7.990 pesetas
Un juego de carreras de recreativa en tu propia casa. La tercera parte de la serie de *Ridge Racer* es veloz, tiene buenos gráficos y está llena de opciones. Éste es tu juego de carreras si lo que te va son los coches de gran potencia (a diferencia de los de *Gran Turismo*). Los coches alcanzan una velocidad increíble cuando bajan por pendientes. El único fallo que quizás tiene es que no hay la posibilidad de jugar con la pantalla partida en dos vistas diferentes. Pero el modo de enlace compensa esto de sobras. Superado por *Ridge Racer Type 4*.
★★★★

Ridge Racer Revolution
3.490 pesetas
Segundo puesto en la serie de juegos de carrera. Es una mejora sustancial respecto a *Ridge Racer*, con una pista de más calidad, más velocidad y un paisaje precioso. Las carreras que resultan de esto son rápidas y endiabladamente difíciles de dominar. La mayor dificultad radica en tus contrincantes, que aprovechan el mínimo fallo por tu parte para adelantarte.
★★★★★

Rollcage
Sony
7.490 pesetas
Un juego de carreras futurista y caótico. Los increíbles decorados, las vueltas de campana y los coches que pueden saltar, girar y dar vueltas para acomodarse a cualquier terreno y contorno son geniales, pero la velocidad y la facilidad con que se producen los choques crea una gran sensación de arbitrariedad e inseguridad. De todos modos, apúntate a una carrera divertida y original.
★★★★

V-Rally 2
Infogrames
8.990 pesetas
Exigente y selectivo. Otros simuladores automovilísticos premian la osadía, los reflejos o la falta de escrúpulos, pero ganar en *V-Rally 2* sólo está al alcance de los buenos conductores.
★★★★

TOCA 2
Proein
8.490 pesetas
Un garaje repleto de coches que se manejan de forma diferente y acogen una acertada física de conducción. Si no fuese por su intensa dificultad, éste sería el juego de carreras perfecto, con circuitos y velocidad acertadas, y un nivel de suavidad que asusta.
★★★★

Tommi Makinen Rally
Europress
7.990 pesetas
El rival de *Colin McRae* está repleto de pistas (130) y te ofrece la opción de poder crear todavía más, pero en la meta es derrotado por sus competidores.
★★★

Vigilante 8
Proein
8.990 pesetas.
Conducción destructora ambientada en los setenta. Destruir edificios y coches mientras conduces vehículos de los años setenta suena muy bien, pero cuando la recompensa son sólo más explosiones en cada nivel, la monotonía acaba invadiéndolo todo.
★★★

WipEout 2097
Psygnosis
3.490 pesetas
Una mejor apuesta que el original para la compra casual de un juego de carreras, ya que la curva de aprendizaje es más suave; pero la nueva, y más difícil, clase de conducción hará que a los veteranos les salten las lágrimas. Tiene una oposición controlada por CPU excelente, más armas y las pistas más retorcidas a este lado del Atlántico, aunque, si se nos permite decirlo, en comparación con algunas de las maravillosas ofertas actuales, está empezando a verse algo anticuado.
★★★★★

Deportes

FIFA99
EA
7.490 pesetas
Es cierto que los juegos de FIFA nunca han tenido la jugabilidad de sus competidores, pero han sabido hacerse irresistibles gracias a las licencias que poseen, con las cuales puedes diseñar el partido que quieras y además ganarlo, gracias a que el árbitro puede ponerse de tu lado.
★★★★

Cool Boarders
PLATINUM
Sony
3.990 pesetas
Snowboarding para las masas. El modo para dos jugadores y las impagables competiciones con el tuerto y computerizado rival del modo solitario son grandes mejoras con respecto a la entrega precedente.
★★★

All Star Tennis '99
Ubi Soft
7.490 pesetas
Una recreación seria; es rápido y extenso, pero una cámara bastante inadecuada hace las cosas difíciles. Prueba con el modo multijugador y el subjuego «tenis bomba».
★★★

Bloodlines
Sony
6.990 pesetas
Corres entre remolinos giratorios y apaleas a los equipos contrarios. Muy rápido, y demasiado simple.
★★

Triple Play 2000
EA
5.990 pesetas
Un juego que transpira amor por el béisbol. El sistema de control es una delicia y su atmósfera del todo inmejorable.
★★★★

Everybody's Golf
GT Interactive
6.990 pesetas
Las imágenes son simplistas pero la jugabilidad es compleja, y presenta un enfoque arcade que inyecta una agradable explosión de velocidad. Está muy bien si no te tomas el golf muy en serio. ¿Y quién lo hace, aparte de Faldo?
★★★★

ISS Pro '98
Konami
8.490 pesetas
Konami destaca sobre sus desesperados rivales con licencias después de afilar su título original de forma maravillosa. La jugabilidad es más suave, las tácticas más sutiles, los gráficos más bien hechos, marcar un gol tiene una mejor recompensa y con los pases te recorrerán estremecimientos de éxtasis por la espalda. Y el comentario de Tony Gubba es extrañamente sedante.
★★★★★

Knockout Kings
EA Sports
7.490 pesetas
Un simulador de boxeo, con un sistema de barras de estado para que te asegures de no soltar el botón «Hit» (pegar) hasta que tu oponente cae. Hay muchos modos, una sección para crear tu propio jugador y la oportunidad de enfrentarte a un Mohamed Ali virtual. Eso es boxeo inteligente
★★★★

Anna Kournikova's Smash Court Tennis
Namco
7.490 pesetas
Un sistema de control perfecto, muy buenos escenarios y una IA muy potente son las principales bazas de este simulador deportivo de la Namco.
★★★★

NBA Live 99
EA Sports
7.490 pesetas
Eso sí es un mate: una suave captación de movimiento, caras de concentración y unos modos Simulation y Arcade que deberían satisfacer a los devotos del baloncesto y a la gente normal de la misma manera. Los fans de Rodman deberían estar contentos con la abundancia de estadísticas y el modo para crear un jugador.
★★★★

NFL Blitz
GT Interactive
Precio no disponible
Fútbol americano simplificado y divertido que abandona el estilo habitual (recargado de reglas y con pausas para descansos cada par de minutos) y se dirige hacia algo que vale más la pena (con el énfasis en la velocidad, en los controles simples y en la utilización de los puños), por lo que resulta muy divertido.
★★★★

NHL 99
EA
7.490 pesetas
Hockey sobre hielo para coleccionistas de discos. Demasiados goles y muy poca acción. Te decepcionará.
★★

Sensible Soccer: European Club Edition
GT Interactive
7.490 pesetas
Una actualización de un juego de fútbol de la vieja escuela. Con partidos aburridísimos, en los que chutar y hacer pases es tan difícil que se te retorcerán los dedos del pie.
★★

Tiger Woods 99 PGA Tour Golf
EA Sports
7.490 pesetas
Le pillarás el truquillo enseguida. Con un montón de circuitos reales para deleitarte la vista, *PGA Tour Golf* ofrece una simulación realista y cargada de opciones del juego sobre hierba. La mecánica del juego deja un poco que desear, pero el conjunto vale la pena.
★★★★

Total NBA '98
Sony
Precio no disponible
Es un simulador que requiere mucha determinación para aprender y jugar con éxito, debido a la inteligencia de los contrincantes controlados por la CPU. El modo donde puedes crear a tu propio jugador, la gran cantidad de opciones que hay, más el control total que ejerces sobre tus jugadores, hacen de *Total NBA '98* un juego adictivo y visualmente atractivo.
★★★★

UEFA Champions League 98/99
Proein
7.790 pesetas
Pasado y presente del fútbol europeo a tu disposición, para que te entretengas en crear un equipo realmente grande. Atractivo, pero un tanto pesado.
★★★★

Plataformas

Astérix
Infogrames
7.990 pesetas
Entre las fases de plataformas y su parte de estrategia, preferimos esta última. Es en los combates estilo Risk donde se condensa el atractivo de este juego. La lástima es que es demasiado fácil.
★★★

Bugs Bunny Perdido en el Tiempo
Infogrames
7.990 pesetas
Infogrames ha encontrado la forma de comunicar la madriguera de Bugs con territorio PlayStation. Este juego intenta superar con valentía las limitaciones del género de plataformas, pero la acumulación de tópicos y los pobres movimientos de cámara hacen que no lo consiga del todo.
★★★

Crash Bandicoot 3
Sony
3.490 pesetas
El desmadre marsupial puesto al día. Apenas se separa un par de pasos de su exitoso y divertido hermano mayor.
★★★

Castelvania
Konami
9.490 pesetas
Un juego de plataformas de estilo «retro» basado en los vampiros y el ocultismo, y que sacrifica los gráficos en favor del tamaño. Cuesta un poco acostumbrarse, pero como cualquier otro juego en 2D de la vieja escuela en el que tienes que correr y saltar, es envolvente, emocionante y adictivo. Y no hay comerciantes de flautas italianos.
★★★★

Croc 2
EA
7.990 pesetas
Bonito, colorista y muy imaginativo. La trama se ha refinado y gana en profundidad con respecto al original. El problema es que es demasiado difícil para ser un plataformas.
★★★

Gex: Deep Cover Decko
Proein
8.490 pesetas
Vas por todas partes saltando sobre las cabezas de los malos y buscando objetos. Todos los elementos usuales de un plataformas están aquí, pero hay un sentido muy limitado de la libertad y el trazado es bastante extraño.
★★★

Gex 3D: Enter the Gecko
Take 2
Precio no disponible
Pretende ponerse al nivel de Mario, pero los saltos y demás no dan esa sensación de libertad que te ofrece el otro juego. Por otra parte, hay que decir que el diseño de los niveles casi iguala al de Nintendo, y tienes 125 movimientos a tu disposición.
★★★★

Heart of Darkness
Ocean
7.490 pesetas
La aventura en 2D que hacía ya tiempo que esperábamos. Épica gálica exageradamente difícil sobre un niño y su perro, en la que tiendes a acabar teniendo que jugar a boleo.
★★★

Jurassic Park: The Lost World
Sony
Precio no disponible
Juego con dinosaurios para controlar a tu «dino» a través de un paisaje soso en 3D.
★★

Lucky Luke
Infogrames
7990 pesetas
Esta aventura de niños pretende ser un poco «retro», al incluir secciones con bonos pertenecientes a otros géneros de juego. Su *look* de dibujos animados y su simplicidad lo hace entretenido aunque poco duradero.
★★★

Ninja: Shadow of Darkness
Proein
7.990 pesetas
Ha llegado el hombre de negro, otro aventurero en 3D, con una buena gama de bofetadas, patadas y magia. Entretenido, pero bastante difícil, y con un sistema de cámara un poco extraño.
★★★

Oddworld: Abe's Exodus
GT Interactive
8.490 pesetas
Juego de plataformas con *puzzles* protagonizado por un alienígena muy ágil. Paséate por pantallas en 2D y rescata a tus amigos, y por el camino resuelve enigmas. A veces pone de los nervios, pero los detalles acertados que tiene más sus maravillosos gráficos hacen de éste un juego entretenido y duradero.
★★★

Oddworld: Abe's Oddysee
GT Interactive
3.990 pesetas
Está muy influido por el clásico *Flashback*. Por vez primera, Abe se nos hace auténticamente simpático, y aparecen una serie de elementos originales. Se tarda algún tiempo en dominar los controles, pero están bien pensados, y el juego es inmenso, con rompecabezas que te romperán la cabeza.
★★★★

Rugrats
Proein
5.990 pesetas
Puzzle de extraña animación, defectuosos controles y preocupante falta de dinamismo. Fiel al cómic en que se inspira, pero más bien pobre en su forma de recrearlo y, además, demasiado difícil para niños pero simple y repetitivo para los más crecidos.
★★

Spyro the Dragon
Sony
7.990 pesetas
Protagonizado por un pseudodinosaurio violeta al estilo del mundo de las muñecas Barbie, este juego de plataformas en 3D bello e inmenso está pensado para niños, como se puede deducir de la simplicidad de los primeros niveles. Pero las misiones de rescate de dinosaurios y las plataformas en sí están bien conseguidas.
★★★★

Shoot´em up

Apocalypse
Proein
8.490 pesetas
Un *shoot 'em up* futurista y colosal, con una curva de aprendizaje que está bien, y sin exceso de problemas por resolver que interrumpan el ritmo de la acción. Entretenimiento sólido y violento.
★★★

Asteroids
Syrox
5.990 pesetas
El concepto original no ha cambiado, pero la existencia de potenciadores y los efectos especiales que casi dañan la vista hacen que sea entretenido para la generación de los noventa, aunque un poco pasado de moda.
★★★

B-Movie
GT Interactive
8.490 pesetas
Un curioso *shoot 'em up* en 3D de tiro al alienígena, en estilo años cincuenta con naves espaciales que parecen de dibujos animados. El control complicado y el alto nivel de dificultad son garantía de un ataque de nervios.
★★★

Colony Wars
Psygnosis
Precio no disponible
Este culebrón espacial al estilo de *Wing Commander* tiene

buenos gráficos y te hará pasar buenos ratos, pero la estructura de las misiones, que no te permite rehacer una que hayas fallado, hará que te comas el mando de rabia.
★★★

Colony Wars: Vengeance
Psygnosis
Precio no disponible
De apariencia impresionante, esta continuación te llevará a ti y a tu nave a través de una serie de misiones en primera persona y batallas espaciales brutales. El exceso metodológico pone de los nervios, pero tiene un realismo que hará morirse de envidia a los fans de *La guerra de las galaxias*.
★★★★

Doom
GT Interactive
3.990 pesetas
Excelente reconversión del *shooter* en primera persona revolucionario de iD. Por si has estado de vacaciones durante los últimos años, te informamos de que *Doom* va de un tipo que avanza por cavernas futuristas, agujereando todo objeto que se mueva. El hecho de que los gráficos estén anticuados permite que reluzca la jugabilidad y el diseño de los niveles.
★★★★★

Duke Nukem
GT Interactive
8.490 pesetas
Un *shooter* en primera persona de muy mal gusto, protagonizado por un psicópata y varias chicas bombón semidesnudas. Muchas posibilidades de juego, y niveles diseñados según sitios reales. Pero empieza a parecer un poco caducado.
★★★★

G-Police
3.490 pesetas
Cuando empiezas a guiar a tu agente del futuro en su moderna nave, enviando a los criminales al calabozo, al principio te parece tan fácil como controlar a un niño de tres años en un supermercado. Pero si sigues con él, descubrirás una apremiante experiencia, especialmente en los momentos en que consigue introducir alguna estrategia mientras tú no miras.
★★★★

Point Blank
Sony
6.990 pesetas
Sólo se les podía ocurrir a los japoneses crear un juego de tiro a la diana en que aparecen ninjas y pirañas. Tiene un modo para cuatro jugadores y es muy adictivo. Invita a tus colegas para una sesión de *birras* y disparos divertidísimos.
★★★★

Retro Force
Psygnosis
6.990 pesetas
Un *shoot'em up* de la vieja escuela francamente aburrido.
★★

R-Types
Virgin
6.990 pesetas
Fieles conversiones de la primera y segunda parte de *R-Types*. Diseño de niveles muy conseguido, potenciadores muy buenos y fuerte adicción.
Y todo esto cabe dentro de tu televisor portátil.
★★★★

R-Type Delta
Sony
7.990 pesetas
Esta actualización nos trae de regreso al más que destructivo «Force», ahora con armamento reforzado. Pero la falta de imaginación en la confección de los niveles y las atiborradas pantallas son bastante decepcionantes.
★★★

Reboot
EA
Precio no disponible
Destruye a un dictador con ayuda de planeadores. Interesante variante del género *shoot 'em up*. Los niveles bien trabajados y los buenos gráficos crean un ambiente auténtico. Pero es demasiado repetitivo y tiene unos controles problemáticos.
★★★

Small Soldiers
EA
Precio no disponible
Soldaditos de plomo se lanzan a la aventura. Buena imagen y bien hecho, pero este *shooter* en tercera persona no entretiene.
★★

Estrategia

Command & Conquer
Virgin
3.990 pesetas
Un sofisticado simulador de guerra basado en mover el cursor por la pantalla. Eres el responsable de administrar todos los recursos y decidir cuándo enviarás a tus hombres a la muerte. Es muy popular, consistente y envolvente, pero ya empieza a estar anticuado. El diseño de los niveles y la velocidad de la acción hacen de él una ganga, así que te lo recomendamos vivamente.
★★★★★

Command & Conquer: Red Alert
Virgin
Precio no disponible
La continuación de *Command & Conquer* contiene algunas mejoras, como los gráficos perfeccionados y un subjuego. Si al llegar a la masacre no tienes *mouse*, entonces réstale una estrella a este juego por la dificultad que tendrás en controlar a tus diminutos hombres. A parte de esto, es un buen juego con «la tira» de misiones.
★★★★★

Populous: The Beginning
EA
7.990 pesetas
Esta recomendable conversión del título para PC, en la que puedes formar tribus que te veneren y destruyan a tus enemigos, se controla enseguida y es tan grande que le dedicarás semanas enteras. Es muy envolvente y los gráficos en 3D crean una gran sensación de libertad.
★★★★

Treasures of the Deep
Sony
Precio no disponible
La escasez de niveles se ve compensada por el aumento progresivo de dificultad y la extensa gama de armas y misiones de exploración submarina. La parte de buceo en sí es muy inconsistente.
★★★★

Warhammer: Dark Omen
EA
8.990 pesetas
Este juego sufre la maldición de los malos controles. Tener que repetir misiones te pondrá de los nervios.
★★★

RPG

Alundra
Psygnosis
7.490 pesetas
Una trama interesante junto con un toque de estilo arcade. Es tan importante moverse y saltar como resolver rompecabezas difíciles pero lógicos.
★★★★

Breath of Fire III
Virgin
7.490 pesetas
Paséate por un paisaje en pseudo-3D, y conversa con la gente mientras resuelves cosas. La interesante historia (tienes que combinar genes para dar poderes especiales a dragones) hace que te involucres, aunque a veces encontrarás que es un poco lento.
★★★★

The Granstream Saga
Sony
6.990 pesetas
Una trama que promete, pero que después resulta que se convierte en una serie de misterios que hay que resolver simples y evidentes. El resultado es un juego de rol pedestre.
★★

Megaman Legends RPG
Virgin
7.490 pesetas
La muy esperada puesta al día del juego de plataformas y disparos de los ochenta. El elemento de rol confiere sabor oriental y profundidad al asunto, pero el repetitivo disparar contra robots gigantes puede que te canse.
★★★

Wild Arms
Sony
6.990 pesetas
Un juego de rol importante, eclipsado solamente por el clásico *Final Fantasy VII*. Padece el mismo síndrome de batallas aleatorias que el otro juego, y los gráficos demasiado anticuados te quitan la capacidad de adentrarte en el juego, pero aun así te enganchará.
★★★★

Aventura

Tomb Raider II
Proein
4.990 pesetas
Las misiones de Lara Croft mezclan aventura y acción de modo alucinante. Sus peligrosas exploraciones y el diseño ejemplar de niveles lo convierten en una digna continuación del primero.
★★★★

Hard Edge
Infogrames
7.990 pesetas
Es un buen juego de espionaje y acción, en el que se desvelan las turbias relaciones entre una gran corporación y un grupo de traficantes de armas. Puedes jugar con cuatro personajes diferentes y es compatible con Dual Shock.
★★

Metal Gear Solid
Konami
7.490 pesetas
Esperado con ansia desde que empezaba a insinuarse, *Metal Gear* tiene un punto de partida muy brillante (eres un infiltrado y no un simple aniquilador de gatillo flojo y encefalograma plano) y luce y suena estupendo. Dicen que es un poco corto, pero cada minuto de este juego es oro puro.
★★★★★

Resident Evil Platinum
Capcom
3.990 pesetas
Genuinamente aterrador, es el primer juego en alcanzar los niveles de intriga hasta ahora reservados a las películas. Te sentirás como un personaje de *Ya sé lo que hicisteis el último verano*. Los detalles de fondo son muy satisfactorios y el argumento perfecto. Gracias a la línea Platinum, ahora puedes incluirlo entre tus cartuchos favoritos.
★★★★★

Puzzle

Bust-A-Move 2
Acclaim
3.990 pesetas
Te olvidarás de que tienes que dormir de vez en cuando. El juego más sencillo y adictivo que existe desde que un ruso tuvo la idea mientras jugueteaba con las piezas de Lego de sus hijos. Lo único que tienes que hacer es aparejar esas cosas deformes para limpiar la pantalla. Es fácil de conseguir, pero el modo para dos jugadores os mantendrá a ti y a tu amigo despiertos toda la noche. En el modo de un jugador te quedarás sin amigos.
★★★★★

Bust-A-Move 4
Taito
6.990 pesetas
Juego rompecabezas muy adictivo. El objetivo consiste nada más que en aparejar burbujas de colores. Es tan fácil de aprender y a la vez tan difícil de dejar como las versiones anteriores. Hay un modo llamado «*bubble link*» que da para un juego de ritmo mucho más acelerado, y algunos niveles con cosas nuevas. Pero no vale la pena comprarlo si ya tienes una versión anterior.
★★★

Devil Dice
Sony
6.990 pesetas
Esta versión en 3D del dominó pero con dados no es el juego simple para cualquier ocasión. Pero una vez te metes dentro, es difícil de dejar. Esto ocurrirá una vez te acostumbres a su intensa velocidad y al miedo que producen esos personajes que hay en el medio.
★★★★

Super Puzzle Fighter II
Virgin
Precio no disponible
Este juego buenísimo es el resultado de una mezcla de *Tetris* y *Bust-A-Move*, con una pizca de *Street Fighter* (por los personajes que aparecen). Las jugadas acertadas producen un combate sobre pantalla. El modo para dos jugadores es brutalmente adictivo, pero si te pones a jugar al modo para un jugador tendrás a tu familia llamando a la puerta de tu habitación porque no te han visto durante todo el mes.
★★★★★

Swing
Software 2000
Precio no disponible
Una variación de *Bust-A-Move* algo más lenta, donde las bolas oscilan según el dictado de la gravedad. Es una experiencia adictiva, pero vas a necesitar tiempo para dominarlo.
★★★

Fiesta

Bomberman World
Sony / Hudsonsoft
7.490 pesetas
Juego de laberintos y bombas. La versión en 3D isométricas de este juego clásico es pesada y poco original. Por suerte, sí es adictiva en modo multijugador.
★★★

Poy Poy 2
Konami
8.490 pesetas
Lanzatrastos multijugador que te pone a correr a lo loco para recoger cosas y lanzárselas a tus contrincantes. Es divertido, sobre todo jugando con amigos, pero a la vez es algo confuso.
★★★

Retro

Arcade's Greatest Hits: The Atari Collection 2
Midway
Precio no disponible
Los juegos que nos ofrecen son *Millipede, Road Blasters, Paperboy, Crystal Castles, Marble Madness* y *Gauntlet*. Pero ninguno de ellos se mantiene en pie en una era donde se tiene que tener mucho pecho para convertirse en estrella de los videojuegos.
★★★

Sony Museum 1
Sony
7.490 pesetas
Saluda a los abuelos *Galaga, Pacman, Pole Position* y *Rally X*. La primera entrega de juegos bajo el título de *Sony Museum* es la mejor de todas, y pondrá nostálgico a más de uno. Pero aparte de esto no hay mucho más, ya que los juegos son demasiado sencillos por el precio que pagas por ellos.
★★★

PaRappa the Rapper
Sony
Precio no disponible
Únete a un perro simpático y musical. La selección de melodías geniales hace que esto sea muy original y divertidísimo. Te lo acabarás en una tarde, pero te lo pasarás bomba.
★★★★

Dreamcast Top 20

1. Worldwide Soccer 2000
Sega
8.990 pesetas
Este juego debería haber sido excelente y se queda en aceptable, pero si te gusta el fútbol... Bueno, es una opción.
★★

2. Virtua Striker 2
Sega
8.990 pesetas
Se ha ganado el corazón y los bolsillos de la parroquia Dreamcast, pero no deja de ser una conversión muy decepcionante de un arcade mítico. La serie Virtua merecía algo bastante mejor.
★★

3. UEFA Striker
Infogrames
8.990 pesetas
Los dos resbalones de Sega en lo que a juegos de fútbol se refieren han acabado dando la victoria al candidato del que menos se esperaba. No lo dudes, el mejor fútbol para Dreamcast es el de Infogrames, al menos de momento.
★★★

4. Tokyo Highway Challenge
Sega
8.990 pesetas
Un modo batalla de lo más encarnizado y la opción de personalizar tu vehículo hacen de este juego un entretenimiento notable para los adictos a la conducción al límite.
★★★

5. House of the Dead 2
Sega
8.990 pesetas
La conversión de unos de los míticos arcades de la factoría Sega no podía ser un mal juego. Ágil, suave y ultra rápido. Su principal problema es el sospechoso color de la sangre.
★★★★★

6. Speed Devils
Ubisoft
8.490 pesetas
Máxima expresión de la comedia automovilística, con coches superlativos, apuestas, bajos fondos y un impagable recorrido por las carreteras de la América profunda.
★★★

7. Soul Fighter
Proein
8.990 pesetas
Un *beat'em up* camorrista y golfo, sin el encanto manga de Power Stone pero con gran.íticos personajes estilo Conan.
★★

8. Soul Calibur
Sega
8.990 pesetas
Un juego que ha despertado entusiasmo febril en la redacción de *Top Juegos*. Mucho más que la secuela de Soul Blade y el buque insignia de una nueva consola: el mejor *beat'em up* y tal vez el mejor juego de la historia.
★★★★★

9. Sonic Adventure
Sega
8.990 pesetas
¿Lo dudabas acaso? El erizo azul se presenta como primer paladín de la Dreamcast. Corre que se las pela y sigue derrochando simpatía y sarcástica ferocidad a partes iguales.
★★★★★

10. Shadowman
Acclaim
8.990 pesetas
Las aventuras de Mike LeRoi han aterrizado con todos los honores en la 128 de Sega. Un éxito cantado y además merecido.
★★★★

11. Sega Rally 2
Sega
8.990 pesetas
Lo calificamos de juego insuperable, único en su género, pero es mucho más que eso. Es una de aquellas piezas de software que nos permiten explorar las posibilidades de un sistema nuevo. Completo, adictivo, hiperrealista... Lo tiene todo.
★★★★★

12. Blue Stinger
Proein
8.990 pesetas
Aventuras en 3D para ir probando hasta qué punto la Dreamcast es versátil. No es uno de los mejores juegos del catálogo pero tiene gráficos de lujo y bastante sorprendentes.
★★★

13. Ready 2 Rumble Boxing
Infogrames
8.990 pesetas
La comedia pugilística llega a su cénit con este soberbio gol de Infogrames. Uno de aquellos juegos que dan lo que prometen e incluso un poco más.
★★★★

14. Power Stone
Proein
8.990 pesetas
Si lo que quieres es originalidad, podemos jurarte que éste va a ser tu juego. *Beat'em up* hay muchos, pero ¿cuántos de ellos te motivan, te fascinan y te hacen reír?
★★★★★

15. Millenium Soldier: Expendable
Infogrames
8.990 pesetas
Shoot'em up de estética decididamente «*retro*» aderezada con un toque de sobria elegancia. Bueno, sin más.
★★★

16.Trickstyle
Acclaim
11.990 pesetas
Patines cargados de futuro. Un juego de *skateboard* de anticipación en deliciosos escenarios urbanos. Los gráficos están entre lo mejor visto hasta ahora en la Dreamcast.
★★★★

17. Dynamite Cop
Sega
8.990 pesetas
No es la conversión más afortunada del mundo, de hecho, se resiente de un exceso de fidelidad a la fórmula arcade. Aventuras marinas que están bien para un rato pero no superan la prueba del algodón.
★★

18. Hydro Thunder
Infogrames
8.990 pesetas
Encantador. Tal vez no destaca por sus dosis de genialidad, pero no te quepa duda de que los futuros juegos de carreras imitarán muchos de los logros técnicos de este rápido y voraz simulador acuático.
★★★★

19.Toy Commander
Sega
8.990 pesetas
Innovador en su planteamiento y más que curioso. Convierte tu cuarto de baño en escenario de batallas y carreras, con misiones tan apasionantes como freír un huevo utilizando un robot y un bombardero de juguete.
★★★★

20. Mortal Kombat Gold
Infogrames
8.990 pesetas
Poco atractivo y arcaico en sus planteamientos. Con *Power Stone* y *Soul Calibur* en el mercado cuesta verle virtudes a este escuálido *beat'em up*.
★★

PC Top 20

1. Unreal Tournament
Virgin
7.495 pesetas
El provisional ganador de la batalla de los *shoort'em up* de élite. *Unreal Tournament* puede presumir de su apuesta por el *deathmatch* como núcleo central del juego. Una experiencia adictiva, competitiva, frenética.
★★★★★

2. Traitors Gate
Daydream
2.990 pesetas
Un precio muy competitivo puede ser la clave del éxito de esta aventura gráfica que promete falta absoluta de linealidad y unas 100 horas de juego.
★★★

3. Tomb Raider IV: La última Revelación
Proein
7.995 pesetas
La señorita Croft también tiene un núcleo fiel de seguidores entre los «peceros». La versión es idéntica a la de PlayStation con todas las ventajas e inconvenientes que ello conlleva.
★★★★★

4. Tarzan
Proein
5.795 pesetas
La aventura Disney por excelencia también triunfa en territorio CD Rom. Una buena reproducción interactiva de la película que además ofrece una libertad de elección suficiente.
★★★

5. SWAT 3: Close Quarters Combat
Havas Interactive
6.795 pesetas
Juego de alta tensión, con gráficos espléndidos, buena música de ambiente y un diseño de niveles espléndido. Lástima que sólo ofrezca 18 misiones.
★★★★

6. Sega Rally 2
No le faltan opciones de juego ni nivel de detalle. Su único defecto es el escaso respeto por las leyes de la física.
★★★★

7. Rally Championship
Friendware
6.995 pesetas
Un juego bien estructurado, muy espectacular y riguroso en simulación y manejo cuyo principal defecto es que sólo está a la alcance de unos pocos PC.
★★★★

8. Quake III Arena
Proein
7.495 pesetas
Sería injusto hablar de relativa decepción, ya que la obra maestra de id Software ofrece polvo y vísceras a una velocidad superlativa y, además, la mejor IA jamás implementada en un juego.
★★★★★

9. PC Fútbol 2000
Dynamic Multimedia
2.995 pesetas
Dynamic no podía faltar a su cita anual con el fútbol. Nuevo diseño de los menús, plantillas actualizadas... Y lo demás, como siempre.
★★★

10. Age of Empires II: The Age of Kings
Microsoft
6.990 pesetas
Estrategia para los muy estrategas. Esta vez ambientada en la Edad Media y con una profundidad de juego casi mareante.
★★★★

11. FIFA 2000
EA
6.990 pesetas
Los que consideran que los manáger son cosa de PC y los simuladores de consolas siempre han tenido problemas con FIFA, un juego que mantiene un alto nivel tanto en PC como en PSX.
★★★★

12. PC Atletismo 2000
Dynamic Multimedia
2.995 pesetas
Déjate los dedos en el teclado con esta acvtualización de los viejos títulos de atletismo, siempre tan frenéticos.
★★★

13. NBA Live 2000
EA
6.990 pesetas
Jordan vuelve, y hace del uno contra uno callejero de *NBA Live* una experiencia divertida y sencilla. Lástima de los irritantes comentarios de Andrés Montes...
★★★★

14. Command&Conquer: Tiberian Sun
EA
7.990 pesetas
Más una puesta al día que una verdadera secuela. Por supuesto, ofrece estrategia en tiempo real a la altura de lo mejor del mercado.
★★★★

15. Driver
Virgin
7.990 pesetas
El juego más *chic* del mercado. Conducción deliciosa, gráficos de alto *standing* y una dosis equilibrada e inteligente de cinefilia.
★★★★★

16. Homeworld
Havas Interactive
6.995 pesetas
Una combinación inteligente de *shoot'em up*, estrategia en tiempo real y aventurillas galácticas. Muy bueno.
★★★★★

17. Star Wars Episodio 1- La amenaza fantasma
EA
6.990 ptas.
Un juego que reconstruye con minuciosa fidelidad el argumento de la última película con etiqueta Star Wars. Por desgracia, minuciosidad y fidelidad no significan esta vez que el juego sea una maravilla, aunque tiene escenas brillantes y sale Darth Maul.
★★★

18. Half-Life -Juego del año
Sierra
6.990 pesetas
Se escenifica en un ambiente terriblemente verosímil e incorpora *puzzles* coherentes y adversarios tan astutos que te sorprenderás. Todo esto en medio de preciosas detonaciones enemigas.
★★★★★

19. Shadowman
Acclaim
6.990 pesetas
La superior calidad de los gráficos hace que este juego merezca una estrella más en la versión PC que en la PSX.
★★★★

20. RollerCoaster Tycoon
7.990 ptas.
Construir atracciones y hacer a la gente feliz es interesante durante un rato, pero Bullfrog lo hizo mejor con su *Theme Park*. Un juego muy completo y lleno de detalles, pero no especialmente divertido.
★★★

También a la venta...

Carreras

V-Rally
Infogrames
4.895 pesetas
Ciertamente, es otra importación de un juego para consola, pero sus virtudes no pueden pasar por alto. Cómpralo tranquilamente, y ya verás cuánto han mejorado la versión original.
★★★★★

Carmageddon 2: Carpocalypse Now
Sales Curve
6.990 pesetas
El juego que despertó tantos debates y controversias vuelve de nuevo. Con una mejora a nivel estructural, que nos proporciona elementos nuevos, como carreras, *deathmatches* y potenciadores y acción automovilística sangrienta, es bastante satisfactorio.
★★★

Superbikes World Championship
EA
5.990 pesetas
Este simulador de motociclismo puede ufanarse de contar con mejores licencias que cualquier otro en el mercado, lo que lo hace, con mucho, el más realista. Tendrás que tomarte tu tiempo para conocerlo, pero llegarás a experimentar una conducción realmente emocionante.
★★★★

Official Formula 1
Proein
7.995 pesetas
El juego que trajo un soplo de cordura al mundo del PC. Funciona con un Pentium 90 y no requiere tarjeta de gráficos. Y es genial, con muchas opciones de juego y licencia completa.
★★★★

King Quest: Mask of Eternity
Havas Interactive
6.750 pesetas
Un juego visualmente asombroso que intenta disimular su condición de juego de rol mediante efectos variados. Pero se le ve el plumero por el tipo de combate y los rompecabezas. Aun así, es fácil de jugar y muy entretenido.
★★★★

Mad Trax
Black Friar
6.995 pesetas
Mal planteado, malos contrincantes, mal sistema de detección de colisiones y, en definitiva, mal rollo. Cosas del futuro lejano
★★

Powerslide
GT Interactive
8.990 pesetas
Tiene buen aspecto, se mueve a la velocidad de un rayo y se comporta de forma realista. Pero tiene el problema de que tiende a ser frustrante y te lo acabas enseguida.
★★★

TOCA 2 Touring Car
Codemasters
7.995 pesetas
En ningún momento deja de ser impactante. El tratamiento realista hace que hasta las vueltas de reconocimiento proporcionen placer. Si además tomamos en consideración las carreras extras que contiene, esto es algo que vale la pena comprar.
★★★★★

Readline Racer
Ubi Soft
4.995 pesetas
Montones de pistas y un buen número de contrincantes en este veloz juego de carreras de motos acilindradas. Por suerte, el correr no se limita a mantener apretado el botón de aceleración, ya que necesitarás destreza para no caerte de tu moto.
★★★★

Viper Racing
Havas
4.975 pesetas
Coches de carreras que van a por todas. La mecánica exageradamente realista de este juego da pie a unas carreras muy auténticas. Además, hay opciones multijugador y la posibilidad de realizar reajustes en tu coche.
★★★

Deportes

FIFA 99
EA
5.795 pesetas
Tiene todas las posibilidades visuales, pero es demasiado fácil hacer goles (principalmente con los jugadores veloces). Es más recomendable para principiantes que para quienes quieran disfrutar de una aventura propiamente futbolística.
★★★

Football World Manager
Ubi Soft
Precio no disponible
Una buena cantidad de equipos, una interfaz fácil de usar y poca cantidad de estupideces financieras. A veces, resulta un poco difícil enterarse de lo que está pasando.
★★★

Links LS '99
Proein
7.995 pesetas
Los gráficos son preciosos, pero tarda mucho en dibujar el paisaje. Además, utiliza el sistema de la barra de potencia que utilizan la mayoría de simuladores de golf. Aun así, no nos podemos quejar, ya que nos ofrecen 4 campos, 8 jugadores y 30 modos de juego.
★★★★

NBA Live 99
EA
5.990 pesetas
Más bolas, pero esta vez con canastas. Es demasiado fácil, sobre todo por culpa del bajo nivel de los contrincantes que controla la consola. Pero funciona bien, es visualmente una maravilla y te ofrece la tira de opciones.
★★★★

World Cup '98
EA
Precio no disponible
Solamente desde el punto de vista de la licencia y de los gráficos, este juego ya gana a muchos. Pero aparte, aunque no constituye tampoco ninguna mejora sustancial respecto a *Road to the World Cup*, tiene un juego fluido y tenso, con elementos de estrategia.
★★★

Plataformas

Rayman
Ubi Soft
Precio no disponible
Este plataformas de estilo «retro» es poco satisfactorio y demasiado simple.
★★

Shoot 'em up

Heretic II
Proein
7.995 pesetas
Es un *shooter* tradicional y tridimensional. Viene con hechizos defensivos y ofensivos incluidos, y tiene sus controles, armas y gráficos en su sitio.
★★★★

Blood II: The Chosen

GT Interactive
7.990 pesetas
Paseos en 3D con los derrames de sangre más bestias vistos por aquí en los últimos tiempos. Una historia con gancho y buena variedad de mapas.
★★★

Forsaken
Acclaim
7.990 pesetas
Uno de los juegos 3D más intensos que tendrás en tu PC. Casi un *Quake*, *Forsaken* te deja solo en unas mazmorras llenas de tipejos, misiles, recargas de pistolas y efectos especiales de película. Además, ofrece la mejor acción en túneles y los mejores *deathmatch* para 16 jugadores que nunca hayan existido.
★★★★★

Future Cop: LAPD
EA
5.990 pesetas
Contiene niveles grandiosos donde puedes practicar tus dotes anticriminales. Pero se reduce demasiado a disparar instintivamente, con pocas oportunidades de utilizar tu cerebro.
★★★

Jedi Knight
Proein
Precio no disponible
Un buen relanzamiento de este cruce entre *La guerra de las galaxias* y *Quake*. El papel que hacen las Fuerzas es sustancial, y el diseño de niveles y dudas planteadas son resultado de un buen rato de cavilación. Tanto para amantes como para detractores del conocido filme.
★★★★

Klingon Honor Guard
Proein
7.495 pesetas
Hay una serie de factores raros en este *shooter* en 3D basado en la serie televisiva *Star Trek*, como, por ejemplo, que a veces terminas una misión mucho antes de haber llegado al final del nivel. Pero estas cosas se olvidan por el hecho de que la experiencia es intensa.
★★★★

Quake II
Proein
7.995 pesetas
Mucho de lo mismo, pero en este caso más de algo que ya era de gran calidad. *Quake II* es mejor jugarlo a través de la Red, y te ofrece más monstruos (aunque no más listos), pistolas inmensas, un diseño de niveles mejorado y un motor adaptable.
★★★★★

Rainbow Six
Red Storm
7.495 pesetas
Protagonizado por héroes de las fuerzas de combate especiales, esto es un *shooter* en tercera persona que te sitúa en casos realistas de terrorismo. El efecto de realismo está conseguido y la cantidad de estrategia necesaria hace que tengas que utilizar tu cerebro más a menudo que en los otros *shooters*.
★★★★

Sin
Proein
7.995 pesetas
Acción de disparos tradicional. Tiene los gráficos de *Quake II*, el estilo de misiones de *GoldenEye* y las pistolas enormes de *Duke Nukem*. Desgraciadamente, *Half-Life* ya lo ha hecho. Y mejor.
★★★

Thief: The Dark Project
Proein
7.995 pesetas
Es un *shooter* en primera persona que sustituye el estilo de «ir a saco» de *Metal Gear Solid* por un estilo sigiloso. El ambiente que crea está bien, pero engancha poco.
★★★

Trespasser
EA
5.990 ptas.
Shooter con dinosaurios decepcionante. Disparar a dinosaurios es difícil, aburrido y deprimente.
★

Unreal
GT Interactive
6.990 pesetas
Sin duda alguna, es el juego de estilo *Doom* más rápido y entretenido que hay para PC. Está lleno de momentos geniales, casi de película, un ambiente a lo grande, enemigos inteligentes y gráficos que te dejarán boquiabierto. Hay que decir que las armas son tan poco potentes que a veces tienes la impresión de que te estás defendiendo con un tirachinas.
★★★★★

Wing Commander: Prophecy Classic
EA Classics
8.990 pesetas
Tus pilotos valientes se enfrentan a una amenaza alienígena no identificada. No es monótono como uno esperaría después de haber visto los otros de la serie. Hay momentos en que parece una verdadera película de ciencia ficción, estropeado por las estadísticas que van apareciendo en la pantalla de vez en cuando.
★★★★★

Estrategia

Shogo: Mobile Armour Division
Dynamic Multimedia
2.995 pesetas
Es un *shoot'em up* en primera persona que se caracteriza por su estilo manga y la posibilidad de vestirte de robot. Desplazarte con este armatoste metálico es más fácil de lo que parece, y los gráficos complementan perfectamente el diseño inteligente de los niveles.
★★★★

Age of Empires: El Auge de Roma
Microsoft
Precio no disponible
Un excelente juego de estrategia en tiempo real que despliega todo su potencial en las campañas para un jugador. Las partidas multijugador, en cambio, se nos antojan algo deslustradas por su falta de originalidad. El editor de escenarios es estupendo.
★★★★

Delta Force
Erbe
7.495 pesetas
Esto no es estrategia, sino una batalla desenfrenada, con armamento y escenarios casi de verdad. Acabas matando a tus propios hombres en medio de la batalla y un par de balas que te entren son suficientes para acabar contigo.
★★★★

Dark Reign
Proein
Precio no disponible
El escenario futurista de este juego de batalla en tiempo real, junto con la inteligencia de sus misiones y la claridad de la interfaz lo convierten en una experiencia placentera. Al precio reducido que está no te sabrá mal aun cuando veas que el sonido y los gráficos dejan mucho que desear.
★★★★

Dungeon Keeper
EA Classics
Precio no disponible
En esta épica llena de estrategia pones en marcha tu propia cámara de tortura. Al principio te resultará algo difícil, sobre todo por culpa de la mezcla de modos de juego y cámaras. Pero el sentido del humor que tiene y la jugabilidad conseguida harán que al final te enganches.
★★★★★

Dune 2000
EA
6.990 pesetas
Este nuevo juego de construcción de tu propio imperio contiene 27 niveles y tres «tribus» para escoger. Pero es demasiado simple como para que realmente te lo puedas pasar bien.
★★★

Gangsters
Proein
7.995 pesetas
Este juego situado en los años treinta combina lo mejor de los juegos de construcción a lo *Sim City* con los elementos de los juegos de estrategia por turnos. Los controles son complejos, pero se agradece porque te ofrecen mucho juego.
★★★

Machines
Acclaim
7.990 pesetas
Dos ejércitos de robots se enfrentan por el dominio de un planeta desconocido en un juego de estrategia en 3D. Puedes fabricar más de 50 máquinas distintas con sus características particulares, acudir a 25 tipos diferentes de armas y construir 9 estructuras en cada uno de los 5 niveles tecnológicos. Un verdadero derroche de posibilidades para sacar partido al género de estrategia.
★★★★

MechCommander
Proein
7.995 pesetas
Basado en el juego de mesa *Battle Tech*, y un poco por debajo de la acción de los *Mech Warrior*, *MechCommander* puede alardear de su logística bien planificada, su detalle minucioso y su ejemplar diseño de niveles.
★★★★

Populous: The Beginning
EA
6.990 pesetas
Construye cabañas, crea guerreros y luchadores, consigue hechizos para transformar la tierra, combate y derrota a tus enemigos, etc. Esencialmente es lo de siempre, pero hecho de forma más fácil de llevar a cabo, y además en 3D. Jugarás, sin duda, durante horas seguidas.
★★★★

Command & Conquer: Ultimatum
EA
6.795 pesetas
Obra maestra y pionera de la estrategia.
Si los Nod te marean, humíllalos con tu sabiduría estratégica. Todos los desarrolladores lo han copiado.
★★★★★

Starcraft
Blizzard Entertainment
3.995 pesetas
La misma combinación de construcción, investigación, administración de recursos como su predecesor *Warcraft*, pero contiene detalles nuevos y complejidad que le inyectan vida nueva a este género.
★★★★

Rainbow Six
Red Storm
7.495 pesetas
El género de los *shoot'em up* cuenta ahora con un miembro más cerebral; la profundidad estratégica de *Rainbow Six* se ve en el hecho de que una bala puede arruinar tu carrera. El punto flojo de este juego está, sin embargo, en la poca inteligencia artificial de los oponentes.
★★★★

The Settlers III
Blue Byte
7.450 pesetas
Esta tercera entrega te permite construir ciudades para una variedad de razas diferentes, y después dedicarte a la administración de recursos hasta la saciedad. Los combates no están a la altura de otros, pero, en general, está bien diseñado y perfeccionado hasta un punto inimaginable.
★★★★

Sid Meier's Alpha Centauri
EA
6.990 pesetas
Reconstruye la sociedad terrícola mediante una buena cantidad de recursos y un par de clics de tu *mouse*. Hay poco a descubrir, ya que todo es bastante lógico y deducible, pero las cosas nuevas que se han añadido (entre las que figuran terreno ondulado y nuevas tecnologías) y lo mucho que hay por aprender salvan a este juego.
★★★★

Star Wars: Supremacy
LucasArts
Precio no disponible
Una caja de Pandora llena de estrategias, con un resultado de gran complejidad.
★★

This Means War
Editor no disponible
Precio no disponible
Más acción del tipo apunta y haz clic. Tu misión consiste esta vez en salvar al mundo de un virus electrónico que amenaza a todos los ordenadores. Es enrevesado y demasiado difícil.
★★★

Total Anihilation
GT Replay
7.990 pesetas
Es más intenso que los *Command & Conquer*, y tan fácil de usar como una muñeca hinchable (lo que no quita que sea igual de interesante para expertos). Las batallas son la repera y en Internet puedes encontrar nuevos retos para añadir. No dudes en comprarlo.
★★★★★

Uprising
Ubi Soft
7.995 pesetas
Grita órdenes a tus fuerzas de tierra, y luego únete a ellos dentro de un tanque, presenciando así la batalla en primera persona. El juego combina muy bien la administración de recursos con tiroteos a lo loco, dando como resultado un juego curioso e interesante.
★★★★

Warcraft
Blizzard Entertainment
Precio no disponible
Divertido, pero a veces complicado. Este juego se ha superado más de una vez, pero al precio que está sale a cuenta. Te verás llevando a cabo proezas en tiempo real en lugares muy bien ambientados, con todo tipo de brujos y caballeros a tu disposición.
★★★★

Wargasm
Infogrames
Precio no disponible
Este simulador de guerra ultrarrealista contiene unos gráficos que harán que tu familia se piense que te has dedicado a mirar reportajes sobre la guerra de Kosovo, y la posibilidad de controlar las batallas desde dos puntos de vista diferentes: la del soldado y la del comandante. Uno de los juegos de este género más completos e impactantes del mercado.
★★★★

Warzone 2100
Proein
7.995 pesetas
Si eres un fanático de juegos como *C&C*, y quieres más de lo mismo, búscate un cartucho de *Warzone 2100* y tendrás estrategia en tiempo real en 3D con los mejores gráficos en su género. Los combates son extraordinarios, pero también entretenidos y realistas, con explosiones y descargas luminosas para satisfacer a los más exigentes.
★★★★

Western Front
Empire
Precio no disponible
El hecho de que no puedas guardar el juego en medio de una batalla significa que te tienes que pasar horas jugando sin parar. Penoso.
★★

X-COM: Interceptor
Proein
7.995 pesetas
Esta combinación de estrategia en tiempo real y acción en 3D se nos presenta tan fluida y efectiva como sus predecesoras. Y el resultado es, otra vez, excelente.
★★★★

RPG

Biosys
Take 2
Precio no disponible
Mantén una cúpula en funcionamiento. Mal programado y confuso.
★★

Fallout 2
Interplay
5.990 pesetas
Juego de rol al estilo de los viejos tiempos. A medida que te vayas moviendo por esta ciudad apocalíptica te espantarás por los gráficos en 3D isométrico, los combates por turnos y la gran cantidad de estadísticas. Pero en el fondo es un juego simple, y te enganchará. El desarrollo de la trama, bien planificado añade placer a este juego.
★★★★

Blood Omen: Legacy of Kain
Activision
Precio no disponible
Juego lineal, monótono y repleto de sosos vampiros.
★★

Dark Earth
MicroProse
7.995 pesetas
Paséate por una tierra postapocalíptica, charlando con la población que queda y recogiendo objetos con la finalidad de restaurar la luz. Los enigmas que hay que resolver resultan un poco extraños y difíciles, pero los gráficos son inmejorables.
★★★★

Diablo
Blizzard
Precio no disponible
Un juego de rol en tiempo real muy intuitivo, con profundidades para descubrir si te adentras en sus entrañas. Matanzas de monstruos, aventuras violentas y hechizos a montones, para mantener entretenidos a los fans de este género.
★★★★

Final Fantasy VII
Proein
7.995 pesetas
¿Por qué el PC no tiene también el mejor juego de rol de la historia? Te mantendrá despierto toda la noche, te hará llorar, y que te salga sangre por la nariz (sólo si alguien te da en la cara con la caja del juego, que es lo que harán si no lo compras ya). Una trama genial, gráficos impresionantes y una buena gama de hechizos. A veces es un poco confuso porque no ves a tus contrincantes antes de entrar en combate, pero si perdonas esta extravagancia japonesa considerarás que éste es uno de los mejores juegos.
★★★★

Aventuras

Broken Sword
Sold Out
6.990 pesetas
Aventuras en Francia. Uno de los mejores exponentes de aquel género de aventuras que exige que los jugadores hablen con los personajes y hagan clic sobre objetos varios para ir resolviendo *puzzles* y terminar

el juego. Los puzzles son lógicos, el argumento (un americano que investiga misterios en Francia) engancha, y los personajes y conversaciones entretienen. Además, tiene su lado gracioso.
*****

Curse of Monkey Island
Lucas Arts
6.990 pesetas
Aventura fantástica de apuntar y hacer clic, *Monkey Island* es un juego ciertamente entretenido, con *puzzles* inteligentes; destaca, además, por sus controles, que facilitan mucho la tarea de explorar e investigar. Una delicia para los ojos y los oídos. Aunque a veces resulte algo frustrante e ilógico, es un juego excelente.
*****

Grim Fandango
Lucas Arts
6.790 pesetas
Esta aventura extraña y divertida, en la que el jugador tiene que guiar a un esquelético agente de viajes en la labor de organizar el pasaje Tierra-Cielo destaca, por su estilo, presentación y contenido, sobre todos sus posibles competidores. Los *puzzles* son difíciles y oscuros, pero poco importan al lado de los rasgos de ingenio, la apasionante trama y el encanto de este juego.
*****

Quest For Glory V
Havas
5.995 pesetas
Los personajes y los fondos en pseudo-3D hacen que todo luzca fabuloso; sin embargo, las situaciones no están del todo bien resueltas y el argumento es tópico y más bien aburrido.
***

Sanitarium
Mindscape
6.795 pesetas
Al principio del juego, te ves atrapado en un manicomio, y tienes que abrirte paso hasta la salida. Los textos son tópicos pretenciosos, y el argumento desesperante, pero de todos modos puede procurar una razonable diversión.
***

Toon Struck
Editor no disponible
Precio no disponible
Una torpe combinación de dibujo animado y acción en tiempo real, estilo *¿Quién engañó a Roger Rabbit?* Un juego de apuntar y hacer clic, con inventiva suficiente para distraer durante un rato.
***

The X-Files
Fox Interactive
8.495 pesetas
Un producto derivado, interesado y algo espeluznante. He aquí una ristra de videoclips unidos con pegamento marca Cine Virtual. De todos modos, las siete semanas de filmación y la relativa libertad de movimientos lo elevan por encima de la media.
***

Simuladores de vuelo

Apache Havoc
Empire
2.995 pesetas
Simulador de vuelo para tiempos de guerra. Y la guerra no cesará, tanto da si te mantienes al frente de tus hombres como si te retiras para tomarte un café. Las misiones son cada vez más complejas, difíciles y, además, hay limitación de tiempo. Soberbios gráficos.
****

F-16 Aggressor
Virgin
7.990 pesetas
Eres un piloto retirado de la Fuerza Aérea Norteamericana y vuelas para un escuadrón mercenario que interviene en un conflicto armado en África. Fluido, rápido y con manipulación realista; pero es la calidad de los gráficos lo que te dejará atónito.
****

Falcon 4
Proein
8.495 pesetas
Tienes un solo avión, pero el juego es extraordinariamente realista. Las imágenes del terreno son muy nítidas, y el piloto y los ingenieros aconsejan sobre los detalles de la simulación. Esto, más que un juego, es un verdadero trayecto de altitud mediana.
****

Flight Simulator'98
Microsoft
7.990 pesetas
No está hecho para un jugador inexperto, porque hay que dominar gran cantidad de botones. Como se pretende imitar una verdadera experiencia de vuelo, los controles son necesariamente complicados. Pero algunos gráficos son menos realistas de lo que debieran. También hay que contar con un helicóptero, de manejo exasperantemente difícil, que figura como «toque humorístico».
****

Team Apache
Mindscape
7.995 pesetas
Apenas se conocen otros simuladores de vuelo que inicien al novato de manera tan simpática, para después arrojarle en medio de peligros tan convincentes. Recomendable.
****

World of Combat 2000
Novalogic
Precio no disponible
¿Quieres conducir un helicóptero militar, un caza, un tanque? ¿Verdad que sí? Pues aquí tienes esta recopilación. Todos los vehículos están basados en modelos militares genuinos, y los controles son tan sencillos que puedes dominarlos desde el principio, pero, al mismo tiempo, suficientemente complejos para el experto. Las imágenes no son perfectas, pero tampoco importa.
*****

Hell Copter
Ubisoft
6.995 pesetas
Hell Copter es un arcade al viejo estilo. Si te fascinan los simuladores detallistas y pegados a la realidad, tendrás una decepción. Si no, con este juego tendrás la oportunidad de disfrutar de todo el movimiento y la emoción de los viejos arcades con las prestaciones gráficas y sonoras actuales. Controlas uno de los tres helicópteros y cumples misiones de rescate, protección y ataque, mientras una cámara muy sutil y suave te acompaña.
****

Recopilaciones

Overload
Gremlin
Precio no disponible
Hombres de negro (un juego de acción/aventuras no muy brillante, basado en la película), *Premier Manager'98* (un título futbolístico bien realizado) y *Motorhead* (uno de los mejores juegos arcade de conducción para PC) integran un terceto, si no excepcional, por lo menos decente.
****

X-Wing Collector Series
LucasArts
5.995 pesetas
X-Wing, TIE Fighter y *X-Wing vs TIE Fighter,* con todos sus paquetes de misiones, recuperados del catálogo de LucasArts y reunidos a precio económico. Estos títulos, que nada tienen en común con la clásica morralla con licencia de adaptación, ofrecen combates frenéticos y emocionantes basados en *Star Wars,* y, como las dos primeras entregas están reformadas y han experimentado mejoras gráficas, esta recopilación es imprescindible.
*****

Miscelánea

Grand Theft Auto
Take 2
6.990 pesetas
GTA, un juego famoso por la falta de escrúpulos con que lo hicieron, fomenta el asesinato de transeúntes y el tráfico de drogas, y te infunde una sensación de libertad mientras das vueltas por gigantescas urbes. Los gráficos decepcionan, pero las misiones, aunque repetitivas, son muy divertidas.
****

Worms: Armageddon
Hasbro
Precio no disponible
Tienes que volarle el trasero al enemigo empleando un arsenal de armas serias y no tan serias. Este juego, igual que en sus versiones anteriores, pierde mucho en el modo para un jugador, pero sus magníficos controles y sus visuales, que entran por los ojos, contribuyen a crear una joya para multijugador.
****

Nintendo 64 Top 20

1. WWF Wrestlemania
Proein
10.490 pesetas
La popularidad de esta extraña modalidad deportiva es todo un misterio, pero justo es reconocer la riqueza de opciones y el alto nivel de diversión instantánea de este título.
****

2. Worms Armageddon
Virgin
8.490 pesetas
Un juego que hace de la sinrazón todo un estilo de vida. Los Worms vuelven con armamento pesado y sed de destrucción. La simpatía de la propuesta hace un poco más perdonables sus limitaciones técnicas.
***

3. World Driver Championship
Infogrames
9.990 pesetas
Un simulador de un realismo casi hermético. Si admiras la perfección técnica y la dificultad te sirve de estímulo, no dudes en comprarlo.
****

4. V-Rally 99
Infogrames
9.490 pesetas
Tienes que emplear el freno para impedir que el coche derrape o vuelque. *V-Rally* es un juego difícil de dominar, pero apasionante para quien lo conoce bien. Aunque no destaque sobre otros juegos similares, sus gráficos y velocidad de juego son aceptables y plantea numerosos retos.
****

5. The legend of Zelda: Ocarina of Time
Nintendo
8.490 pesetas
Cualquiera que escriba la palabra Miyamoto tiene que añadir al instante «ha creado otra obra maestra». Ésa es su norma. Este RPG que recoge todo el universo Zelda y lo integra en una bella realización en 3D justifica por sí sólo la compra de una N64. Todo está cuidado hasta el punto de rozar la perfección.
*****

6. Super Smash Bros
Nintendo
16.990 pesetas
Beat'em up festivo que enfrenta entre sí a los principales personajes del mundo Nintendo, Link, Mario y Donkey incluidos.
****

7. Re-volt
Acclaim
10.990 pesetas
Un juego de coches teledirigidos que incorpora elementos de una cierta originalidad. Aun así, no convence del todo por culpa de un pobre diseño de circuitos y una inadecuada perspectiva de juego.
***

8. Resident Evil 2
Virgin
13.490 pesetas
Un título que se ha hecho esperar dos años pero que por fin forma parte del catálogo de la 64 de Nintendo. Escrupulosamernte fiel a la versión PSX aunque con algún subjuego de propina.
****

9. Ready 2 Rumble Boxing
Infogrames
9.490 pesetas
Infogrames ha dado en el clavo con este soberbio juego de boxeo irreverente y muy variado. No esperes simulación deportiva, sino más bien inmediatez arcade de muchos quilates.
*****

10. Donkey Kong 64 + Pak de memoria
Nintendo
14.990 pesetas
Haz el mono con este soberbio e imaginativo plataformas de Rare. Todos los elogios son pocos.
*****

11. GoldenEye 007
Nintendo
5.990 pesetas
Un mundo en 3D, creíble y absorbente, con 20 difíciles misiones que te llevan desde un hermoso descampado cubierto de nieve hasta un mugriento lavabo de hombres. Uno de los mejores multijugador en que puedes dejarte tus ahorros.
*****

12. Mario Golf
Nintendo
9.990 pesetas
Mario y familia convierten en bacanal hasta el más circunspecto de los juegos. Muy divertido y con un sistema de control modélico.
****

13. Mario Party
Nintendo
9.490 pesetas
Un juego de tablero tradicional, con todos tus personajes favoritos de Nintendo y una plétora de subjuegos multijugador originales y divertidos. Apenas tiene alicientes para el jugador individual, pero te permite pasar un muy buen rato con los amigos.
*****

14. Mario Kart 64
Nintendo
5.990 ptas.
Ha regresado la comedia de carreras. Aunque las partidas para un jugador no tengan mucho aliciente, las pruebas contrarreloj le garantizan cierta longevidad. Y la opción multijugador es la mejor en su género.
*****

15. Hybrid Heaven
Konami
9.990 pesetas
La sorpresa agradable de la N64 para esta temporada. Un juego original y estupendamente ambientado.
****

16. Star Wars Episode 1: Racer
EA
9.995 pesetas
Un simulador futurista con licencia Star Wars que no se queda lejos de *F-Zero X* y otros clásicos del género. Un juego luminoso pero con su lado oscuro: la baja durabilidad.
*****

17. Turok II
Acclaim
9.990 pesetas
Su aspecto es impactante. El juego se beneficia de unas armas increíblemente grandes y de la supresión de aquellos saltos de precisión que estorbaban en el original. No obstante, las misiones pueden resultarles demasiado familiares a los seguidores de Doom, y a veces la dificultad es excesiva.
*****

18. Tonic Trouble
UbiSoft
9.990 pesetas
Un plataformas surrealista con el que UbiSoft inaugura un nuevo género: alienígenas de aspecto vegetal e indiscutible simpatía que salvan al mundo a golpe de delirio visual.
***

19. Quake II
Proein
10.990 pesetas
Un pequeño milagro: el universo Quake en versión consola o cómo vaciar el mar con una pala. Nuevo diseño de niveles, fluidez, velocidad, naturalidad... y violencia adrenalínica.
****

20. F-1 WGP II
Nintendo
9.490 pesetas
En materia de realismo y rigor en el uso de una licencia este juego no tiene rival. Su único problema es que exige tal virtuosismo en la conducción que puede llegar a hacerse aburrido.
****

También a la venta...

Lucha

Clayfighter 63 1/3
Interplay
Precio no disponible
Beat'em up de plastilina
Trata de parecer divertido.
*

Dark Rift
Vic Tokai
8.990 pesetas
Un *beat'em up* envuelto en tinieblas.
Sí señor, envuelto en tinieblas. A pesar de la negrura, tiene buenos gráficos, pero le faltan las jugadas y la inventiva que sí se encuentran en *Fighter's Destiny.*
***

Fighters Destiny
Infogrames
11.990 pesetas
Por su selección de personajes bien definidos y por sus muchas posibilidades de jugada, declaramos que este juego, por defecto, es el *Tekken* de N64. Como tantos otros juegos de N64, es demasiado fácil, pero la excelente gama de desafíos garantiza su longevidad.
****

Mortal Kombat Trilogy
GT
14.990 pesetas
Tres *Mortal Kombat* en uno. Diabólico, aunque tengas tres ofertas en un solo paquete.
*

Rakuga Kids
Konami
12.490 pesetas
Combates pintados al pastel
El enfrentamiento que se

esconde en estas maravillas pintadas al pastel es sorprendentemente sólido, aunque no siempre permite detectar al enemigo que se acerca.
★★★

War Gods
GT
14.990 pesetas
Se resiente de la escasez de jugadas y personajes presentables.
★

WCW Vs NWO Revenge
THQ
12.490 pesetas
Los tíos grasientos atacan de nuevo en esta actualización no muy afortunada de *WCW/NOW World Tour*, cuyo mayor mérito es el de reunir a una multitud de luchadores actualizados. De todos modos, los gráficos han mejorado un poco y el ritmo del juego es más ágil.
★★★

WWF: Warzone
Acclaim
11.990 pesetas
Tiene buenos gráficos, pero el juego en solitario resulta aburrido y, en última instancia, limitado. De todos modos, puedes invitar a los amigos aficionados a la lucha libre y disfrutar con una pelea entre cuatro, y también hay que tener en cuenta la nueva sección crea-un-luchador.
★★★★

Carreras

Automobili Lamborghini
Spaco
13.990 pesetas
Pocas opciones, pistas aceptables y controles adecuados se suman en un juego prescindible.
★★★

F-Zero X
Nintendo
8.990 pesetas
Esto tendría que ser la carrera más ágil y veloz del mundo, gracias a la reducción del detalle gráfico. Los controles son sublimes; el manejo, fantástico; y las pistas, espantosamente difíciles.
★★★★

Cruis'n USA
Nintendo
Precio no disponible
Carreras sosas. Muy fácil, muy repetitivo y muy, muy aburrido.
★

Extreme G
Acclaim
9.990 pesetas
Una niebla al estilo *Turok* permite correr a máxima velocidad. La manera más rápida para cargarse de adrenalina: tomar curvas de 90 grados al tiempo que se contemplan hermosos paisajes.
★★★★

F1 Pole Position
Ubisoft
12.990 pesetas
Schumacher y sus compañeros no tienen por qué sufrir unos controles tan malos , una conducción decepcionante y unos saltos tan terribles.
★★★

International Superstar Soccer 98
Konami
9.990 pesetas
Es casi idéntico a su predecesor. Tiene los mismos controles suaves, sus abundantes opciones y su fútbol maravillosamente ligero. Y, si buscas, encontrarás docenas de sutiles mejoras: nuevos ángulos de cámara, patadas, encuentros y lanzamientos de cabeza. Una adquisición imprescindible.
★★★★★

GT64
Ocean
9.990 pesetas
Otra carrera olvidable. Ocean no volverá a engañarnos con las siglas GT. Esto salta como una tostada recién hecha. Además, algo falla en los gráficos: parece que alguien haya estornudado sobre la pantalla.
★★★

Iggy's Reckin'Balls
Acclaim
Precio no disponible
Esferas excepcionalmente feas que ruedan para salvar la vida. Carreras sin curvas. No convence.
★★

Micro Machines 64 Turbo
Konami
Precio no disponible
Carreras desfasadas en coches de juguete famosas por su divertida opción multijugador. Por desgracia, el juego llega a parecer demasiado sencillo, y el formato está bastante desfasado.
★★★

Multi-Racing Championship
Infogrames
13.990 pesetas
Una carrera típica; el juego es demasiado fácil; los mandos, incómodos. ¿Es que no hay nadie que pueda poner bien los gráficos de estos malditos juegos de carreras?
★★★

Monaco GP2
Ubisoft
10.990 pesetas
Gráficamente, se aproxima al *F1WGP*, de Nintendo, pero los conductores, autos y pistas sin licencia oficial lo hacen menos convincente que los juegos licenciados. La facilidad de manejo y los feroces pilotos oponentes rescatan de sobras la causa de Ubisoft.
★★★★

San Francisco Rush
GTI
14.990 pesetas
Los controles no son lo que cabría esperar, y además, hay que sufrir los visuales cubiertos de celofán a los que nos hemos acostumbrado con la N64. De todas formas, el juego es rápido, su manejo excelente, y tiene un modo para dos jugadores magnífico.
★★★★

Snowboard Kids
Nintendo
5.990 pesetas
Un *Mario Kart* adaptado a la generación del *snowboard*. La imagen, el sonido y el juego son sencillos, pero al mismo tiempo divertidos, y te ayudarán a encontrar nuevos amigos; basta con que les enseñes la opción multijugador.
★★★

Top Gear Overdrive
Spaco
8.990 pesetas
El manejo es algo difícil, está algo desequilibrado, pero el diseño de la pista, los gráficos y los vehículos demuestran que *TGO* aún puede plantear un poderoso reto sobre cuatro ruedas.
★★★

Wave Race 64
Nintendo
5.990 pesetas
Es un modelo para los demás juegos de moto acuática. Aunque hayan pasado dos años desde su aparición en Japón, este título aún ofrece la mejor diversión acuática que se conoce. Las pistas son bellas y los controles, sensibles e intuitivos, como se podía esperar de Nintendo. Pero tráete el cubo, por si las olas del mar te marean.
★★★★★

WipEout 64
Midway
9.990 pesetas
Este juego de sacudidas y batacazos en el futuro parece muy adecuado para el mando analógico de Nintendo; la curva de aprendizaje no parece tan empinada. Abunda en armas y en gráficos fastuosos, pero también en vehículos veleidosos e imprevisibles.
★★★

Deportes

All Star Baseball
Acclaim
11.990 pesetas
Sonrisas a granel para los amantes del béisbol, jugadores bien parecidos y paisajes atractivos. A diferencia de otros títulos parecidos, es una verdadera simulación y, por ello, resulta más interesante y retador.
★★★★

All Star Tennis'99
Ubi Soft
11.990 pesetas
Las imágenes y el juego son buenos, pero sus tenistas, que pillan como si nada las pelotas más altas que uno pueda imaginar, no acaban de definirse entre la simulación seria y el puro entretenimiento.
★★★

NBA Live 99
EA
9.490 pesetas
Este simulador no saldría bien librado si lo enfrentáramos con *Jam* o *Courtside*. Pues no tiene los movimientos del último ni la gracia del primero. En general, es un juego de poco brillo.
★★

Nagano Winter Olympics
Konami
13.400 pesetas
Simulación de deportes en la nieve y aburrimiento integral.
★

NBA Jam'99
Acclaim
10.990 pesetas
Una simulación de baloncesto, con gran cantidad de opciones; tiene imágenes bellas, su juego es rápido, y las múltiples opciones permiten modificarlo a gusto del consumidor. Es difícil —la defensa, sobre todo, puede convertirse en una pesadilla—, pero siempre es estimulante poder disponer de un juego de deportes dificultoso por su realismo.
★★★★

NBA Hangtime
GT
13.990 pesetas
Lo mejor que puedes hacer es dejar en calzoncillos al 80% de los jugadores y poner fin a esta farsa del tiro a la canasta.
★★

NBA Pro'98
Konami
9.990 pesetas
Otro juego deportivo americano, destinado a una minoría de extranjeros. La dudosa inteligencia de los jugadores controlados por ordenador, así como una larga lista de fallos evidentes, contribuyen a descartarlo.
★★★

NFL Quarterback Club'99
Acclaim
10.490 pesetas
Imágenes más detalladas que las de un partido real. La entrada y la defensa son fáciles de dirigir. Sólo el sistema para pasar la pelota puede producir cierta frustración.
★★★★

NHL Breakaway'98
Acclaim
10.990 pesetas
Este simulador no logra ofrecer nada interesante, ni siquiera elegante. Los jugadores controlados por ordenador son aceptables como oponentes, pero la velocidad del juego acaba con cualquiera.
★★★

Virtual Pool 64
Interplay
10.490 pesetas
Probablemente, es el billar más interesante que vamos a poder ver en una consola doméstica. En el aspecto físico, no tiene defectos, y las agradables bolas esféricas entran bien por los ojos. Tiene sus limitaciones, pero si estás empeñado en encontrar un título de billar, puedes ir a por éste.
★★★★

Wayne Gretsky 3D Hockey'98
GT Interactive
8.990 pesetas
Versión actualizada del simulador de hockey sobre hielo original. Por su velocidad y agilidad, puede considerarse una interpretación correcta de ese deporte tan rápido.
★★★

Copa del Mundo: Francia 98
EA Sports
12.990 pesetas
Gracias a las licencias concedidas por la FIFA, éste tendría que ser tu juego de fútbol preferido. Pero sus controles lentos y sus visuales pobres dejan mal sabor de boca.
★★★

Plataformas

Chameleon Twist
Infogrames
10.990 pesetas
Un plataformas interesante, aunque se resiente de su cámara y su simplicidad. El modo de batalla es mucho mejor que el de un solo jugador.
★★

Gex 64
GT Interactive
9.990 pesetas
Pobrísimo paseo reptilesco. Obviable.
★

Mischief Makers
Nintendo/Treasure
8.990 pesetas
Un plataformas de acción de la vieja escuela, tan absurdo como queráis, y claramente anticuado; de todos modos, es estupendo. Sus niveles bien construidos, sus controles difíciles de dominar, pero efectivos, generan fuertes dosis de diversión. ¿Alguien dijo que los plataformas en 2D habían muerto?
★★★★★

Mystical Ninja
Konami
12.990 pesetas
Esto sí que es un juego para plataforma RPG. El desarrollo fundamental de la historia está aparejado con un par de misiones para plataformas tipo *Mario*, con lo que aún mejora. El único verdadero inconveniente es que, cuando hayas terminado *Mystical Ninja*, apenas te quedarán fuerzas para volver a por más.
★★★★

Spacestation: Silicon Valley
Take 2
10.490 pesetas
Para tomar el control sobre algunos animales (bastante brutos), matarlos y manipular sus cuerpos para resolver *puzzles*. Los gráficos funcionan bien, los controles y *puzzles* son estupendos, y la atención al detalle no tiene rival.
★★★★

Starshot: Space Circus Fever
Infogrames
9.990 pesetas
La cámara torpe y los controles complicados no plantean ningún verdadero problema. Sin embargo, para ir de un lugar a otro tienes que entregarte a largos vagabundeos.
★★★

Super Mario 64
Nintendo
5.990 pesetas
Es el rey de las plataformas en 3D; una obra maestra por sus niveles extensísimos, controles sublimes y jugabilidad cautivadora. Al igual que los otros juegos de Miyamoto, atrapa al jugador y no lo suelta, y sus gráficos en 3D aún pueden impresionar.
★★★★★

Banjo-Kazooie
Nintendo
8.990 pesetas
Hermosos niveles que te están pidiendo que los explores. Un reto genuino y muy versátil. Además, es el primer juego de Rare que no se hace empalagoso a fuerza de personajes «monos». Casi logra derribar a *Mario* de su pedestal.
★★★★★

Yoshi's Story
Nintendo
8.990 pesetas
Un recauchutado más simple del *Yoshi's Island* original. Se resiente de la falta de ideas nuevas y de la debilidad del reto inicial. Un juego más decidido saca a la luz áreas ocultas y retos más difíciles.
★★★★

Shoot'em up

Body Harvest
Gremlin
10.490 pesetas
Una invasión de serie B, cientos de alienígenas, montañas de armas, 100 vehículos a tu disposición y 5 niveles distintos confieren carácter a esta batalla. Los gráficos son pobres y los diálogos horribles, pero la combinación de RPG y de intensos tiroteos contra los extraterrestres da buen resultado.
★★★★

Buck Bumble
Ubisoft
8.490 pesetas
Juego de tiro organizado en misiones, con puzzles. Hay que pelear contra enemigos variados, pero los niveles no tienen suficiente atractivo.
★★★

Doom 64
GT Interactive
4.990 pesetas
Esta conversión no tiene ningún defecto especial, pero el tema del tiro al *alien* está sobreexplotado; no se le puede pedir más a la N64.
★★★

Duke Nukem 64
GT Interactive
13.990 pesetas
En esta versión —algo más sana— para N64 no aparecen muchachas con los pechos desnudos, pero la muerte y la destrucción siguen presentes, con un modo para cuatro jugadores aceptable. Pero, ¿no existe ya un *shoot'em up* en primera persona mucho mejor? donde apareciá un tío con licencia a lo James Bond o no sé qué?
★★★★

Forsaken
Acclaim
12.990 pesetas
Este juego pierde valor por culpa de sus controles, pero es el *shoot'em up* más frenético y absorbente que puedes encontrar. Los túneles están atestados de robóticos villanos. Tienes que liquidarlos con tu arma, y al mismo tiempo evitar estrellarte contra la pared y sufrir una muerte horrible. Los gráficos, con su impresionante iluminación, asustarían hasta a tu madre.
★★★★★

GoldenEye 007
Nintendo
5.990 pesetas
Un mundo en 3D, creíble y

absorbente, con 20 difíciles misiones que te llevan desde un hermoso descampado cubierto de nieve hasta un mugriento lavabo de hombres. Uno de los mejores multijugador que se pueden comprar con dinero.
★★★★★

Hexen
Midway
12.990 pesetas
Este juego antiguo de lucha con duendes es sólo una conversión de pacotilla de *Doom*, en la que se emplean hechizos mágicos en vez de armas.
★

Knife Edge
Spaco
10.490 pesetas
Disparos en la pantalla. Aburrido.
★

Lylat Wars
Nintendo
5.990 pesetas
Una adaptación libre del *Starwing* de SNES. El jugador tiene que sentirse inmerso en una película, y con ese objetivo se incluyen algunas secuencias calcadas de *Independence Day*. Es demasiado fácil y no tiene selector de nivel, pero de todos modos absorbe al jugador, la realización es buena, y abunda en acción frenética, en una época en la que ésta escasea. Los textos también son excelentes.
★★★★★

Robotron 64
Midway
11.990 pesetas
Un intento admirable de revivir un antiguo *shoot'em up*. Sin embargo, es soso y repetitivo.
★★

Shadows of the Empire
Nintendo
10.990 pesetas
Una curiosa mezcla de todo tipo de juegos (*Doom*, *shoot'em up* espaciales, carreras) que, en definitiva, no funciona: le faltan cualidades y le sobran defectos. Sólo puede interesar a los fanáticos de *La guerra de las galaxias*.
★★★

Puzzles

Bomberman 64
Hudson/Nintendo
8.990 pesetas
Un laberinto sembrado de bombas: el juego individual es terrible, y el multijugador, un desastre.
★★

Bust-A-Move 2
Acclaim
9.990 pesetas
No es el más atractivo de los juegos para N64, pero su ridícula simplicidad crea adicción, especialmente si se juega contra un amigo.
★★★★

Bust-A-Move 3 DX
Acclaim
9.490 pesetas
Esta burbujeante secuela, tan sencilla y al mismo tiempo tan absorbente, deja a los demás *puzzles* por los suelos. Tiene un nuevo modo para cuatro jugadores, y una tonelada de nuevas opciones y retos, aunque el modo argumental es un tanto facilón.
★★★★

Tetrisphere
Nintendo
8.990 pesetas
No se parece tanto al *Tetris* como su nombre quiere indicar. El intento de introducir bloques en una esfera para liberar robotitos es una buena manera para acabar mosqueado y padecer un bonito dolor de cabeza.
★★★

Blast Corps
Nintendo/Rare
9.990 pesetas
Este juego es único de verdad (sólo se le puede comparar *Rampage*, el émulo de *Godzilla*). ¿Alguna vez has pensado que destrozar edificios ha de ser muy divertido? Pues tenías razón. Sobre todo ahora que puedes controlar un montón de vehículos creados con fantástica inventiva. Al principio, te parecerá algo simple, pero, cuando llegues a las metas adicionales, acabarás arrancándote pelo de todo el cuerpo. Sí, también el de ahí.
★★★★★

Pilotwings 64
Nintendo
5.990 pesetas
Éste es el juego que, junto con Mario 64, lanzó la N64. Tiene imágenes de bello realismo, así como algunos de los retos más difíciles que se conocen a este lado del río Pecos: empujar balones contra objetivos, pilotar un reactor portátil por un túnel de metro... Una experiencia de vuelo única. Venga, ¿con qué otro juego puedes pegar un salto de 30 terroríficos metros?
★★★★★

Simuladores de vuelo

Aero Fighters Assault
Konami
9.990 pesetas
Shoot'em up aéreo, del mismo equipo de *Pilotwings*: combates aéreos contra aviones y submarinos gigantescos. Por desgracia, abundan los fallos imperdonables y los niveles que se podrían completar durante la merienda.
★★★

Game Boy Top 10

1. Pokémon Rojo
Nintendo
5.990 ptas.
Conviértete en cazador y adiestrador de diminutas fierecillas alienígenas. La epidemia que arrasa escuelas y, er, algún que otro instituto.
★★★★

2. Tarzan Color. La película
Proein
5.990 ptas.
Las aventuras del hombre de la liana están funcionando estupendamente en la Game Boy. Pequeña delicia.
★★★

3. Pokémon Azul
Nintendo
5.990 ptas.
Gracias a los Pokémon y a la bendita Game Boy hoy sabemos que el color rojo es más popular entre los niños que el azul. Cosas.
★★★★

4. Bugs and Lola Bunny: Operation Carrotpatch
Infogrames
4.990 ptas.
El reparto de la Warner Bros. al completo, con una presentación correcta. Pero las carreritas y los saltitos ya están muy vistos.
★★★

5. Super Mario Bros Deluxe
Nintendo
5.990 ptas.
El acontecimiento del año, el título que ha inyectado sangre nueva a la Game Boy Color. Surgido de las profundidades del tiempo, Mario aterriza en la portátil de Nintendo con más ánimos que nunca. Un rendido homenaje a la época de los pioneros, cuando la jugabilidad lo era todo y Mario reinaba sin discusión.
★★★★★

6. Rugrats La película
Infogrames
5.990 ptas.
Algún que otro buen detalle salva a este juego de la consideración de título de relleno. No es maravilloso, pero tiene su interés.
★★★

7. Duke Nukem Color
Virgin
9.990 pesetas
El procaz y salvaje Duke en pantalla pequeña. Sigue siendo atípico y poco y nada respetuoso, aunque un poco menos.
★★★★

8. Turok 2
Acclaim
5.990 ptas.
Es un juego tan entretenido como variado. La nitidez de los gráficos es la mejor prueba de la resolución y el color de la nueva Game Boy. Su cantidad de fases y la calidad de los movimientos lo hacen uno de los juegos más completos de la portátil de Nintendo.
★★★★

9. V-Rally
Infogrames
5.490 ptas
Es un juego verdaderamente impresionante. La fuerte impresión de velocidad que provoca es alucinante. Esta cualidad es tan sobresaliente que lo convierte, sin duda alguna, en un título muy difícil de igualar.
★★★★

10. La pesadilla de los pitufos
Infogrames
5.490 ptas.
Otro sencillo plataformas Game Boy, con pocas innovaciones. Pero es bonito y aprovecha al máximo el «Color» Game Boy.
★★★

También a la venta...

Lucha

Looney Tunes
Infogrames
4.690 pesetas
Todos los personajes de Warner Bros han encontrado su manera de entrar en este atractivo plataformas de Game Boy. Un uso más generoso del color habría sido estupendo, pero teniendo en cuenta la basura con que ha tenido que lidiar Game Boy, este título es la joya de su género.
★★★★

Mickey Magic Wands
Editor no disponible
Precio no disponible
Cuarenta niveles de ratón Mickey, *puzzles* y acción. Jugable a tope.
★★★

Mortal Kombat 4
Midway
5.990 pesetas
Un *fight'em up* decepcionante Anticuado, de funcionamiento torpe.
★

Street Fighter II
Virgin
3.990 pesetas
Clásica lucha a pequeña escala. Los gráficos son excelentes, pero en detrimento de la velocidad y la capacidad de control, porque sólo se puede jugar con dos botones. Además, es muy difícil.
★★★

Deportes

Hollywood Pinball
Proein
5490 pesetas
El movimiento de las bolas es aceptable, pero, por desgracia, el juego sólo consta de siete tableros bastante pobres y sosos.
★★

NBA Jam
Acclaim
5.990 pesetas
Es maravilloso volver a encontrarnos con las estrellas de la NBA, más aun cuando los tenemos en color: 29 equipos llenos de jugadores. Sin embargo, sería deseable poder tener más control sobre tanta gente. Pues al jugar se tiene constantemente la sensación de que la partida se está jugando sola.
★★★★

Plataformas

La pesadilla de los pitufos
Infogrames
5.490 pesetas
Otro sencillo plataformas Game Boy, con pocas innovaciones. Pero es bonito y aprovecha al máximo el «Color» Game Boy.
★★★

Montezuma's Return
Take 2
Precio no disponible
Un pequeño personaje que pega saltos sin cesar. Demasiado «retro» para ser bueno.
★★

Oddworld Adventures
GT Interactive
4.990 pesetas
Abe ha conservado sus poderes de correr, saltar, ponerse de puntillas, tirarse pedos y poseer a los enemigos, que ya exhibió en la versión PlayStation. Tampoco ha variado la frustrante mecánica del juego. No se ha podido evitar, por supuesto, que la versión para Game Boy carezca de los maravillosos gráficos del original.
★★★

Pitfall: Beyond the Jungle
Interplay
6.490 pesetas
Pondrá a prueba tu paciencia y autoestima. Mil veces estarás a punto de dejarlo por imposible y las mil volverás a asomarte a la pantalla en busca de la victoria que tanto se te resistirá. Buenos gráficos.
★★

Super Mario Land
Nintendo
3.990 pesetas
Uno de los lanzamientos originales de Game Boy. Super Mario sigue destacando en todos los aspectos, aunque haya alcanzado la edad venerable —para un videojuego— de nueve años. Los gráficos son sencillos, pero la sutileza de los controles y el excelente diseño de los niveles no tiene nada que envidiar a las otras maravillas de Nintendo.
★★★★★

Tweety & Sylvester - Breakfast on the Run
Infogrames
4.990 pesetas
Contiene gráficos impresionantes y sobresale la alternancia de fases tridimencionales y de persecución, pero la resolución de puzzles en 2D es un fiasco.
★★

RPG

James Bond 007
Nintendo
Precio no disponible
Aunque no haya nada que destacar en este RPG para Game Boy, nos alegramos de ver un juego de este tipo ambientado en el mundo actual. Sin embargo, lo encontramos algo simple. Los escasos laberintos se acaban enseguida y producen cierta decepción, pero nos parece bien que la mecánica del juego esté basada en saber moverse con sigilo.
★★★★★

Power Quest
Sunsoft
5.990 pesetas
En el fondo, sólo es un *beat'em up*. La posibilidad de actualizar el luchador robot se agradece como innovación, y las peleas son complejas, pero, en general, podemos clasificarlo como mediocre.
★★★

Puzzles

Hexcite
Ubi Soft
4.990 pesetas
Tienes que ensamblar objetos de formas diversas. Gana puntos quien los ensambla en la forma más compacta. No creemos que *Hexcite* pueda desplazar a *Tetris* —carece de la frescura de éste—, pero es divertido, rápido, obliga a ejercitar la materia gris y engancha fácilmente cuando juega más de uno.
★★★★

Tetris DX
Nintendo
4.990 pesetas
Aunque los gráficos, sonidos y modos hayan cambiado, éste es nuestro Tetris de siempre, conocido en todo el mundo por tratarse de la versión más adictiva del puzzle ruso. La posibilidad de frenar el crecimiento del muro ayuda a mantener la puntuación obtenida, pero, por desgracia, este juego no queda muy bien en blanco y negro.
★★★★★

Retro

720°
Midway
5.990 pesetas
Se trata de andar en monopatín por la ciudad y realizar acrobacias que los adolescentes de los noventa han olvidado ya. Por desgracia, el D-pad del Game Boy no se adapta bien a los movimientos. El color tampoco es ninguna maravilla.
★★★

Breakout
Take 2
Precio no disponible
Una conversión pasmosamente directa de las recreativas de los setenta. Puro calco.
★★

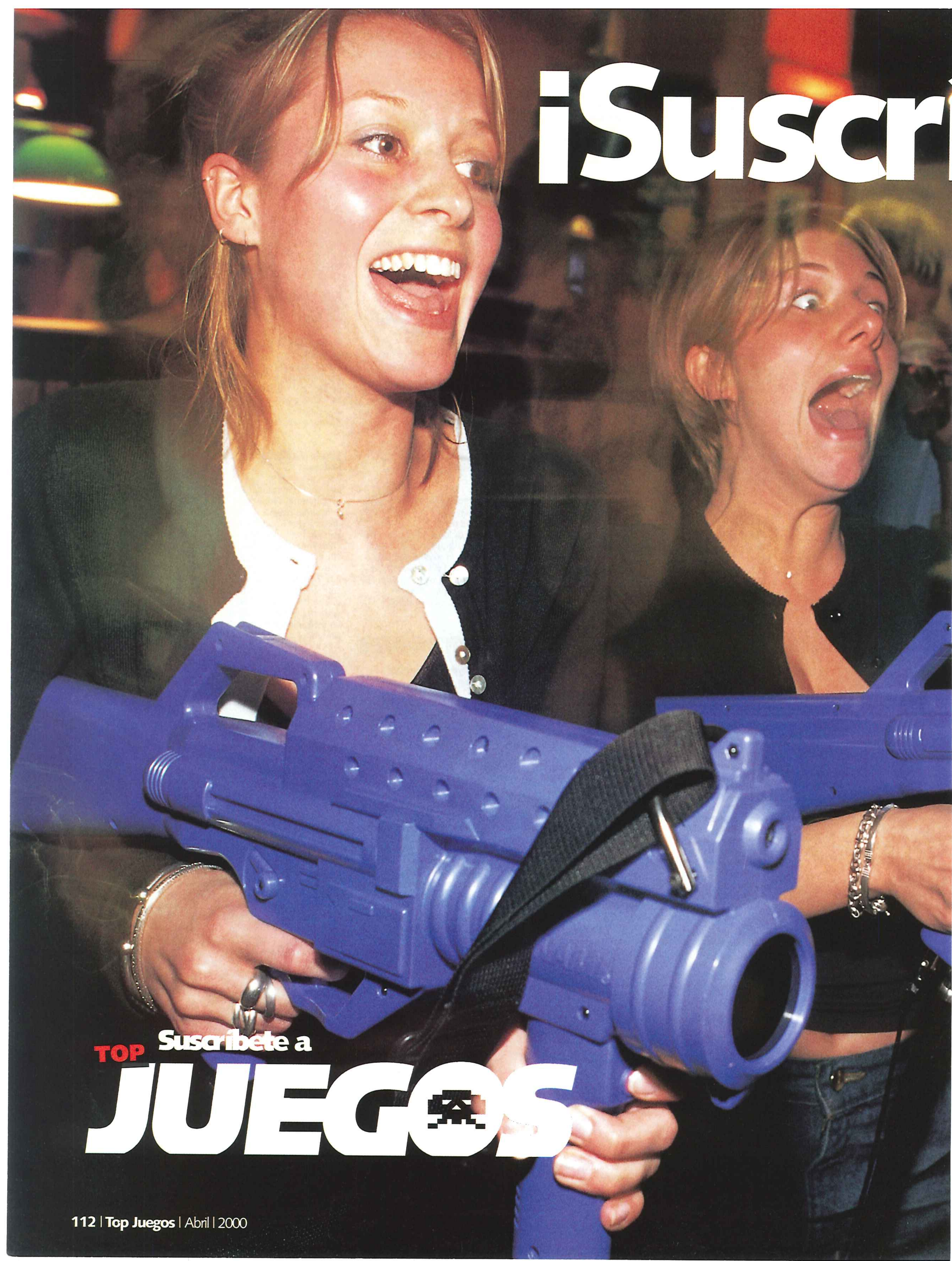
Centipede
Proein
5.490 pesetas
Tiro al insecto, Un antiguo juego arcade. Su simplicidad llega al ridículo.
★

Frogger
Take 2
5.490 pesetas
Puede que te parezca monótono, pero ya bastó en su momento para atrapar a toda una generación. Sólo se trata de una rana pasando una autopista; pan comido para los curtidísimos jugadores de hoy día. Tan simple como adictivo.
★★

Miscelánea

Rampage World Tour
Midway
5.990 pesetas
Regresan los juegos arcade de la vieja escuela. Se trata de dirigir a King Kong para que destroce edificios. Aburre.
★

Tamagotchi
Bandai
Precio no disponible
El concepto original del llavero se presenta aquí ampliado con una variada gama de opciones que entusiasmará a los niños. ★★


¡Suscri
TOP
Suscríbete a
JUEGOS

bete!

Hazlo ahora. ¿A qué demonios esperas?



Suscripciones

¿POR QUÉ DEBES SUSCRIBIRTE?

Pues porque te estamos ofreciendo la oportunidad de recibir puntualmente en tu buzón los próximos 12 números de la revista de videojuegos más dinámica, combativa, independiente y golfa que encontrarás hoy por hoy.

¿CÓMO DEBES HACERLO?

Imposible conseguir más con tan poco esfuerzo. Limítate a rellenar el boletín de suscripción y enviárnoslo.

¿CUÁNDO?

¿Qué tal ahora mismo? La cosas importantes no pueden dejarse para más tarde.

Deseo suscribirme a *Top Juegos* por un año (12 números) al precio especial de 4.150 ptas. (30% de descuento sobre el precio de portada). Europa: 9.095 ptas. (Vía aérea) Resto del mundo: 13.495 ptas. (Vía aérea).

Nombre y apellidos: ....

Calle: ....

Población: ....

Provincia: .... C.P.: ....

Teléfono: ....

Forma de pago ....

❑ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.

❑ Tarjeta de crédito.

❑ VISA (16 dígitos) ❑ American Express (15 dígitos)

N.° ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

Caducidad: ❑❑ / ❑❑

Nombre del titular: ....

Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros: ....

Calle: .... N.°: ....

Población: .... C.P.: ....Provincia:..........

N.° ❑❑❑❑ (clave del banco) ❑❑❑❑ ❑❑ (clave y n° de control de la sucursal) ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑ (N° de cuenta o libreta)

Nombre del titular de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a MC Ediciones S.A.:

Firma del titular:

Remite el boletín adjunto por carta o fax a:

MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio 16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 63

.........., a .... de .... de 200 ....
(población) (fecha) (mes) (año)

Una fantasía del ínclito **Rich Pelley**

La ceremonia del adiós

Si alguna vez te has sorprendido a ti mismo jugando a un juego de PC a las 5 de la madrugada, apreciarás esto.



Los PC son grandes, cuestan una fortuna y pesan muchísimo. Pero, como sabrá cualquiera que haya abierto alguna vez un regalo de reyes, el peso es directamente proporcional a la calidad. Este ordenador es la plataforma que ha hecho posibles algunos de los mejores juegos de la historia. Ya sabes, si nunca has jugado a *Half-Life* o *Unreal Tournament*, francamente, no puedes decir que has vivido.

Hay dos tipos de juegos: los que te entretienen unos minutos o incluso unas horas y olvidas en el momento de irte a la cama y los que hacen que ni siquiera recuerdes que cosas como dormir o comer son importantes en esta vida.

Es justo en el momento en que acabas de tomar la decisión más dura de tu vida, en la última escena de *Half-Life*, o reescribir la historia y los guiones de Hollywood en la reconstrucción de *Braveheart* que hace *Ages of Empires 2*, cuando te das cuenta de que son las cinco de la madrugada. Y en ese preciso instante, vives una experiencia de esas que te ponen el corazón en un puño. Cierras el juego, te diriges a Inicio y selecciones la opción Apagar el sistema.

Se te cierran los ojos, pero ahí está, la pantalla de las nubecillas azules en la que puedes leer (en inglés o en castellano, según) el siguiente mensaje: «Por favor, espere mientras se cierra el sistema». Es la satisfacción del deber cumplido, algo parecido a lo que sientes cuando, por fin, te ganas la simpatía de los padres de tu novia. El mensaje es tan tierno y humilde que casi te entran ganas de llorar. Menos mal que sabes que esto no es un adiós definitivo, sino un simple «hasta luego».

Ningún otro sistema se toma la molestia de decirte adiós cuando lo cierras. Las consolas casi hacen que te sientas culpable en el momento de desenchufarlas. Pero tu PC incluso te ofrece una sensata serie de opciones: «¿Estás seguro de que quieres: a) Apagar el sistema. b) Reiniciar. c) Reiniciar en modo MSDOS». Encantador. Por supuesto, basta con que aprietes el botón de la torreta, pero a tu PC no le gusta que le despidan a la francesa. «Windows no fue cerrado adecuadamente», te dirá con tono de velado reproche la próxima vez que corras a su encuentro.

Luego comprobará si tu descortés despedida ha causado algún problema al disco duro. Es un triste espectáculo, tu PC enseñándote las vísceras y haciendo lo posible para perdonarte, como una novia despechada que ya ni siquiera sabe por qué te sigue queriendo. Por supuesto, prometes no volver a hacerlo.

Así que la próxima vez que acabes de pasar un buen rato con tu PC moléstate al menos en darle el beso de buenas noches. Son los pequeños detalles los que hacen que la vida valga la pena. Y, aunque te cueste creerlo, las máquinas también tienen sentimientos.

¿quieres jugar?

■ Puedes apagar un PC y escuchar con atención el suave zumbido interno de la máquina a punto de cerrarse dirigiéndote al menú de Inicio, eligiendo Apagar el sistema y luego apretando Enter o yendo a la opción a).

Sistemas hay muchos, ¿pero cuántos te dan el beso de buenas noches?

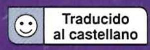

ANALIZAMOS...
Teleñecos RaceManía
Rally Championship
Medievil 2, una aventura de muerte... y risa
NBA Show Time
Army Men: Sarges Heroes
Rollcage Stage 2
Hydro Thunder
Crusaders of Might & Magic
Armorines
Micro Maniacs
International Track & Field 2
375 PESETAS
ADEMÁS SORTEAMOS
20 juegos promocionales de Teleñecos RaceManía.
5 lotes de un juego Colin McRae Rally más accesorios.
20 juegos de Micro Maniacs.
PlayStation MAX
SÓLO 375 Ptas. 2,25 €
GRATIS UN LIBRO DE TRUCOS
DE LOS CREADORES DE PlayStation Magazine
Nº 13 2000
Teleñecos RaceManía
¡Muñecos a todo trapo!
¡TODOS ESTOS JUEGOS AL DESCUBIERTO!
Teleñecos RaceManía • Rally Championship • Medievil 2, una aventura de muerte... y risa • NBA Show Time • Army Men: Sarges Heroes
Rollcage Stage 2 • Hydro Thunder • Crusaders of Might & Magic • Armorines • Micro Maniacs • International Track & Field 2
¡Con una guía de 40 Winks y 4 pósters de regalo!
Un sueño hecho realidad
GUÍA 40 WINKS



¿Sed de Snowboard?



¿Tienes sed de nieve? ¿De velocidad? ¿De locuras? ¿De competición? Pues te vas a hartar. Ya está aquí Cool Boarders 4: la nieve en su punto, un montón de esquiadores reales, una mayor sensación de velocidad, nuevos modos de juegos, nuevas y espectaculares tablas y 30 tipos distintos de carreras.



Solamente el uso de los periféricos oficiales de Sony Computer Entertainment garantiza el buen funcionamiento de tu consola PlayStation.







Todo el **PODER** en tus **MANOS**
www.playstation-europe.com/coolboarders4